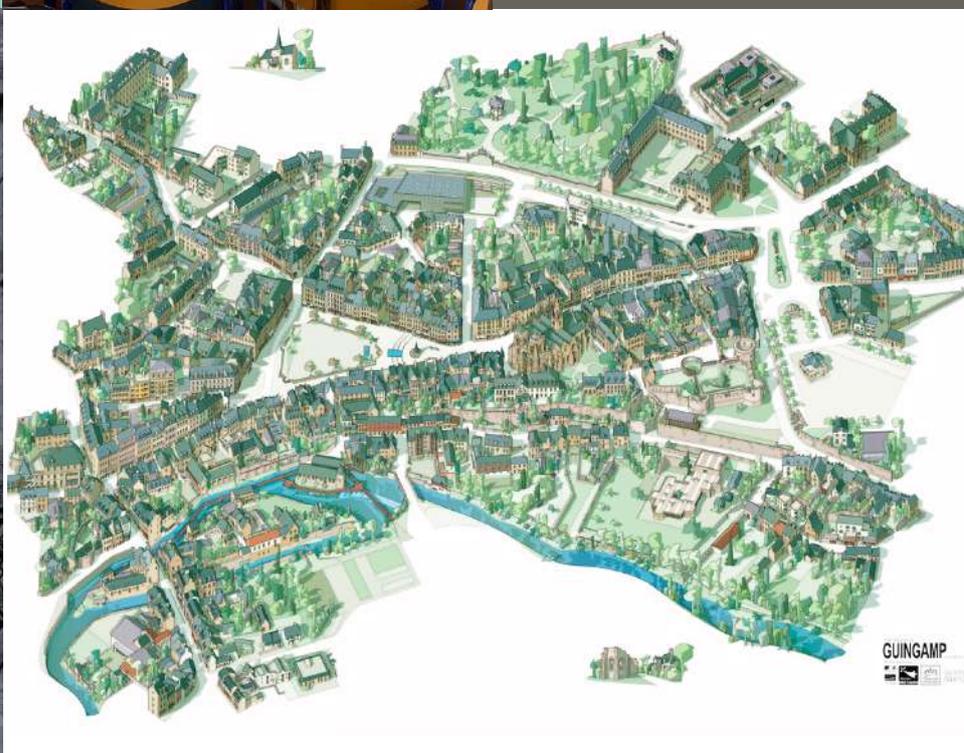




LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT A L'ATTENTION DES ENSEIGNANT.E.S



Projet Plan
Cavalier



Ce vademecum a été élaboré dans le cadre d'une collaboration entre l'association Petites Cités de Caractère® de Bretagne (PCC), un groupe d'enseignants qui ont bien voulu prendre part à une expérimentation autour du plan cavalier, les inspecteurs et conseillers pédagogiques, l'Institut national supérieur de l'éducation artistique et culturelle (Inseac), la Délégation académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC), les Conseils à l'Architecture, l'Urbanisme et l'Environnement (CAUE), les archives départementales et la Maison de l'Architecture et des espaces en Bretagne (MAeB) ; à qui nous adressons nos remerciements.

Introduction



Sommaire

| | |
|---------------------------------------|----|
| Introduction | 3 |
| Les objectifs | 5 |
| Concevoir votre projet patrimoine | 9 |
| Les pistes d'ateliers par disciplines | 14 |
| Et la suite | 62 |
| Contacts | 64 |

Un livret d'accompagnement

Ce vademecum s'adresse aux enseignant.e.s des écoles et des collèges soucieux, dans le cadre de leur enseignement, d'éveiller le regard de leurs élèves sur les patrimoines qui se trouvent dans leur environnement immédiat. Il propose des pistes d'activités liées au programme et aux compétences générales que l'élève développe au cycle 3, avec des entrées par disciplines, des apports de contenus (non exhaustifs) et des illustrations pour se projeter dans son propre « projet patrimoine ».

Chaque enseignant.e est libre d'y puiser des ressources pour les prochaines années, saisissant l'opportunité d'exercer dans une ville patrimoniale et de partir à la découverte d'une cité, de son histoire et de ses patrimoines.

En parallèle du livret d'accompagnement, l'équipe enseignante se voit prêter par la mairie un « plan cavalier » en grand format de sa commune : il s'agit d'une vue aérienne de la ville, réalisée par un couple d'artistes nommés Damien Cabrion et Anne Holmberg, permettant d'en appréhender l'organisation globale et la richesse patrimoniale. Chaque Petite Cité de Caractère en est dotée. Le plan est affiché notamment en mairie et se décline sur des brochures touristiques, au service de la valorisation de la commune. De surcroît, le plan se révèle être un formidable support pédagogique d'appel/d'accroche, vers la découverte de la Petite Cité de Caractère, comme en témoigne l'expérimentation menée avec un groupe d'enseignants en 2021.

Le projet vise à s'inscrire dans les programmes scolaires, en prenant l'architecture et le patrimoine comme supports aux cours dans plusieurs matières (histoire-géographie, enseignement moral et civique, français, mathématiques, arts plastiques, sciences, numérique, et même dans l'enseignement physique et sportif). Il peut aussi converger avec le projet d'école (de plus en plus lié aux notions de vivre-ensemble et de développement durable), avec le parcours citoyen ou une classe patrimoine.

Introduction



Qu'est-ce que le patrimoine ?

Le patrimoine, ce sont des monuments (château, église, cathédrale, ancienne usine, établissement scolaire, moulin ou lavoir...), des sites naturels (jardin remarquable ou médiéval, presqu'île...), des œuvres, des gestes et des savoir-faire qui nous viennent du passé, que l'on tient à conserver, et dont la valeur est remarquable du point de vue historique, artistique ou technique. Nous y sommes attachés parce qu'ils constituent l'héritage de nos ancêtres et font partie de la mémoire collective, que l'on souhaite transmettre aux générations futures, à des fins de partage et de cohésion sociale. Mais encore, parce qu'ils offrent un cadre de vie de qualité, non standardisé, et constituent autant de repères identitaires et irremplaçables dans le paysage.

Pourquoi le patrimoine de proximité ?

L'architecture et le patrimoine nous environnent, ils sont accessibles à tous et partout, à côté de chez soi. Autant de lieux divers qui, même lorsqu'ils semblent modestes, méritent d'être explorés dans le cadre scolaire ou périscolaire, pour faire l'expérience du beau dans son environnement immédiat et développer un sentiment d'appropriation de sa commune.

Les Petites Cités de Caractère® de Bretagne sont des communes atypiques, à la fois :

- rurales, par leur implantation (en fond d'estuaire ou dans les terres, sur des éperons rocheux ou au croisement de cours d'eaux par exemple, plus rarement en bord de mer) et leur population limitée (elles comptent moins de 6000 habitants)
- et urbaines, par leur histoire : ce sont des villes qui ont marqué l'histoire de la Bretagne et avaient des fonctions importantes (anciens évêchés, places-fortes, cités castrales, commerçantes ou toilières) perdues après la Révolution.

Elles possèdent un cœur historique protégé et des immeubles protégés au titre des Monuments historiques. Elles constituent de véritables pôles touristiques et patrimoniaux dans les territoires, réparties sur l'ensemble des quatre départements bretons, et forment un maillage unique à l'intérieur des terres.

Les objectifs



Découvrir le patrimoine de proximité

Partir à la rencontre du patrimoine de proximité, c'est sortir de l'école et poser un regard attentif et averti sur son cadre de vie ; c'est apprendre à regarder cet environnement pour mieux le connaître et le comprendre ; c'est donc apprendre à voir, ouvrir les yeux sur ce qui est là, proche de soi, vu en passant, mais jamais encore regardé assez longuement.

C'est une démarche qui permet aux élèves de développer leur sens de l'observation, mais aussi d'apprendre à se repérer dans l'espace et se familiariser avec différents types de représentation de la ville (plan cavalier, carte, vue aérienne) et des bâtiments (plan cavalier, coupe, maquette etc.).

La balade urbaine est un excellent moyen de comparer les caractéristiques des bâtiments de différentes époques, de mesurer la profondeur historique des héritages bâtis datant du Moyen Âge, et d'accroître sa sensibilité quant à la vulnérabilité du patrimoine.

Partir à la rencontre du patrimoine de proximité, c'est aussi faire réfléchir les élèves au lien qu'ils entretiennent avec leur territoire et les lieux qu'ils pratiquent, tout en les invitant à confronter leurs points de vue.

La rencontre avec le patrimoine de proximité favorise par ailleurs l'acquisition de repères (historiques, artistiques, civiques...) et une prise de position tant esthétique que critique, quant à la manière dont est aménagée la ville.

De cette manière les élèves développent l'estime d'eux-mêmes, à travers la connaissance de leur environnement proche, ce qui peut ensuite susciter l'envie de s'engager pour le bien commun.

Le projet répond en cela à un enjeu civique, et constitue une pierre à l'édifice dans la construction de l'élève en tant que citoyen, pourquoi pas futur protecteur du patrimoine. Dans une culture qui son mondialise, la découverte de sa propre culture est une démarche importante dans la construction de son identité, en lien avec les droits culturels.

Les droits culturels sont notamment définis par la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur la valeur du patrimoine culturel pour la société (la Convention de Faro) de 2005, et la Déclaration de Fribourg rédigée en 2007. Ils rappellent que chacun doit pouvoir être libre de s'exprimer notamment sous une forme artistique et en termes d'identifications culturelles, et de participer à la vie culturelle.

Les objectifs



Si d'une part les élèves sont amenés à prendre conscience de l'évolution de la ville, des modes de vie et des usages, ils sont d'autre part, invités à réfléchir à son devenir, en imaginant des projets capables d'enrichir leur ville « rêvée » du futur.

Dans sa dimension sensible et artistique enfin, la rencontre avec le patrimoine de proximité va bien au-delà des connaissances théoriques : les élèves découvrent leur Petite Cité de Caractère en privilégiant un contact direct avec les patrimoines, en plein-air et en mobilisant leurs cinq sens, pour ensuite déployer leur créativité à travers différents médiums comme les arts plastiques ou l'écriture.

L'éducation au patrimoine

Jusqu'aux années 1970, l'idée même d'une action culturelle en milieu scolaire n'allait pas de soi. En dehors de l'école maternelle, rien n'était prévu pour l'éveil artistique des enfants, hormis les deux heures obligatoires de musique et de dessin. Les sorties culturelles étaient exceptionnelles.

Dès lors, l'enjeu de la diffusion de la culture architecturale et urbaine a mobilisé les efforts des ministères de la Culture et de l'Education Nationale, par l'organisation d'événements et de manifestations (dont les Journées européennes du Patrimoine et les Journées nationales de l'Architecture) et par l'intégration, au sein des programmes scolaires, de l'éducation à la ville, à la citoyenneté et au développement durable.

Le patrimoine de proximité est désormais inscrit dans les textes réglementaires et fait partie intégrante de l'Education Artistique et Culturelle (EAC) : « qui nécessite (...) une ouverture de l'école sur le territoire de vie des élèves, son patrimoine artistique, ses structures culturelles, qui permet de mieux s'approprier ce territoire, en résonance avec la découverte d'œuvres et d'artistes universels issus d'époques et de cultures diverses (...) pour compléter et construire la culture artistique des élèves. »

(Arrêté du 1er juillet 2015 relatif au parcours d'éducation artistique et culturelle, Bulletin officiel de l'éducation nationale n° 28 du 9 juillet 2015).



Les collégiens de Jacques Prévart en mairie de Guingamp face au plan cavalier

À L'INITIATIVE DU HAUT CONSEIL DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE



CHARTRE POUR l'éducation artistique et culturelle

- 1**

L'éducation artistique et culturelle **doit être accessible à tous**, et en particulier aux jeunes au sein des établissements d'enseignement, de la maternelle à l'université.
- 2**

L'éducation artistique et culturelle associe **la fréquentation des œuvres, la rencontre avec les artistes, la pratique artistique et l'acquisition de connaissances.**
- 3**

L'éducation artistique et culturelle vise l'acquisition d'une culture partagée, riche et diversifiée dans ses formes patrimoniales et contemporaines, populaires et savantes, et dans ses dimensions nationales et internationales. C'est une **éducation à l'art.**
- 4**

L'éducation artistique et culturelle contribue à la formation et à l'émancipation de la personne et du citoyen, à travers le développement de sa sensibilité, de sa créativité et de son esprit critique. C'est aussi une **éducation par l'art.**
- 5**

L'éducation artistique et culturelle prend en compte **tous les temps de vie des jeunes**, dans le cadre d'un parcours cohérent impliquant leur **environnement familial et amical.**
- 6**

L'éducation artistique et culturelle permet aux jeunes de **donner du sens à leurs expériences et de mieux appréhender le monde contemporain.**
- 7**

L'égal accès de tous les jeunes à l'éducation artistique et culturelle repose sur **l'engagement mutuel entre différents partenaires** : communauté éducative et monde culturel, secteur associatif et société civile, État et collectivités territoriales.
- 8**

L'éducation artistique et culturelle relève d'une **dynamique de projets associant des partenaires** (conception, évaluation, mise en œuvre).
- 9**

L'éducation artistique et culturelle nécessite une **formation des différents acteurs** favorisant leur connaissance mutuelle, l'acquisition et le partage de **références communes.**
- 10**

Le développement de l'éducation artistique et culturelle doit faire l'objet de **travaux de recherche et d'évaluation** permettant de cerner l'impact des actions, d'en améliorer la qualité et d'encourager les démarches innovantes.

L'Éducation Artistique et Culturelle a été l'un des grands objectifs du premier quinquennat d'Emmanuel Macron : avec - la mise en place du label 100 % EAC en direction des collectivités et qui s'appuie sur les 10 articles de la Charte pour l'éducation artistique et culturelle proposée en 2016 (voir à gauche) ; - la création de l'Institut national supérieur de l'éducation artistique et culturelle (l'Inseac) basé à Guingamp (<https://www.cnam-inseac.fr>) .

Il s'agit d'un enseignement supérieur et de recherche rattaché au Cnam qui dispense une formation initiale (du bac +1 à la thèse) et une formation continue (à destination d'artiste, d'enseignant, de toute personne intervenant auprès des publics) en plus de produire des ressources sur le site de l'établissement (<https://etabli-eac.cnam-inseac.fr>) .



Les objectifs



Le projet de l'association

De par leurs fonctions de centralités, les Petites Cités de Caractère® de Bretagne accueillent de nombreux établissements scolaires, écoles primaires (une cinquantaine) et collèges (une trentaine) confondus.

L'ambition de l'association est que le patrimoine soit accessible, apprécié et adopté par tous, dès le plus jeune âge, par les scolaires notamment : en tant qu'adultes de demain, les premiers concernés par l'évolution de la ville.

Dans ce sens, une expérimentation pédagogique a été engagée en 2021 dans 6 Petites Cités de Caractère® (Montfort-sur-Meu, Combourg, Dol-de-Bretagne, Tréguier, Guingamp et Guémené-sur-Scorff) avec les enseignants et leurs élèves de cycle 3, à partir de laquelle ce vademecum est né dans un souci d'accompagner de nouveaux enseignants dans leur appropriation de la cité.



Concevoir votre projet patrimoine

Formation dispensée par
Damien Cabiron auprès
d'enseignants



Conseils de mise en œuvre

Vous exercez dans une Petite Cité de Caractère, avez déjà organisé une sortie « patrimoine » et/ou souhaitez poursuivre votre familiarisation avec les patrimoines, pour en faire bénéficier vos élèves, qui eux aussi ont la chance d'y vivre une partie de leur scolarité ?

En préambule, la lecture de la brochure de la découverte de la cité, au format papier, vous sera d'une grande aide. Il s'agit d'un dépliant de 8 pages organisé autour du plan cavalier. On y trouve un qualificatif pour chaque cité (ex : « Dol la mystérieuse ») et une introduction permettant de situer la commune dans son environnement en plus d'aborder les grandes phases de son évolution. Le corps du texte est quant à lui structuré en trois thématiques, avec un chapeau introducteur et des paragraphes correspondant aux points remarquables de la cité (numérotés sur le plan cavalier) avec quelques clefs de compréhension (repérables avec le logo « clés ») pour approfondir un sujet abordé. Il peut être lu avant la déambulation urbaine, utilisé pendant pour se repérer, ou après pour une relecture.

S'il n'est pas toujours simple pour un enseignant, non spécialiste du patrimoine ou extérieur à la ville, d'aller vers des sujets patrimoniaux mal identifiés ou imaginés hors de portée, le présent vademecum est pensé comme une boîte à outils, dans laquelle puiser pour élaborer des séquences pédagogiques en lien avec le patrimoine et les enrichir, au fil des ans, à votre rythme.

Les pistes d'activités proposées sont génériques et aisément transposables à n'importe quelle ville ou niveau de classe.

La mobilisation de l'association Petites Cités de Caractère® de Bretagne, des élus locaux et des conseillers pédagogiques, est possible à tout moment pour un accompagnement spécifique et individualisé autour d'un projet patrimoine.

De même, il est possible de se former grâce aux différents plans et temps formation proposés à l'échelle de la circonscription, du département ou de l'académie (pour cela, se rapprocher des conseillers pédagogiques).



Concevoir votre projet patrimoine



Chaque projet peut être mené par l'enseignant, et s'il le souhaite, avec l'appui d'un partenaire local parmi lesquels :

- la municipalité (visite conduite par un élu, accès aux archives municipales)
- un parent d'élève architecte ou artisan d'art
- une structure culturelle locale ayant développé un service éducatif (musée, médiathèque ou archives départementales, pour une visite du site et une manipulation d'archives originales)
- le CAUE du département (activités gratuites, au CAUE ou à l'école, dans les champs de l'architecture, l'urbanisme, l'environnement et du paysage).

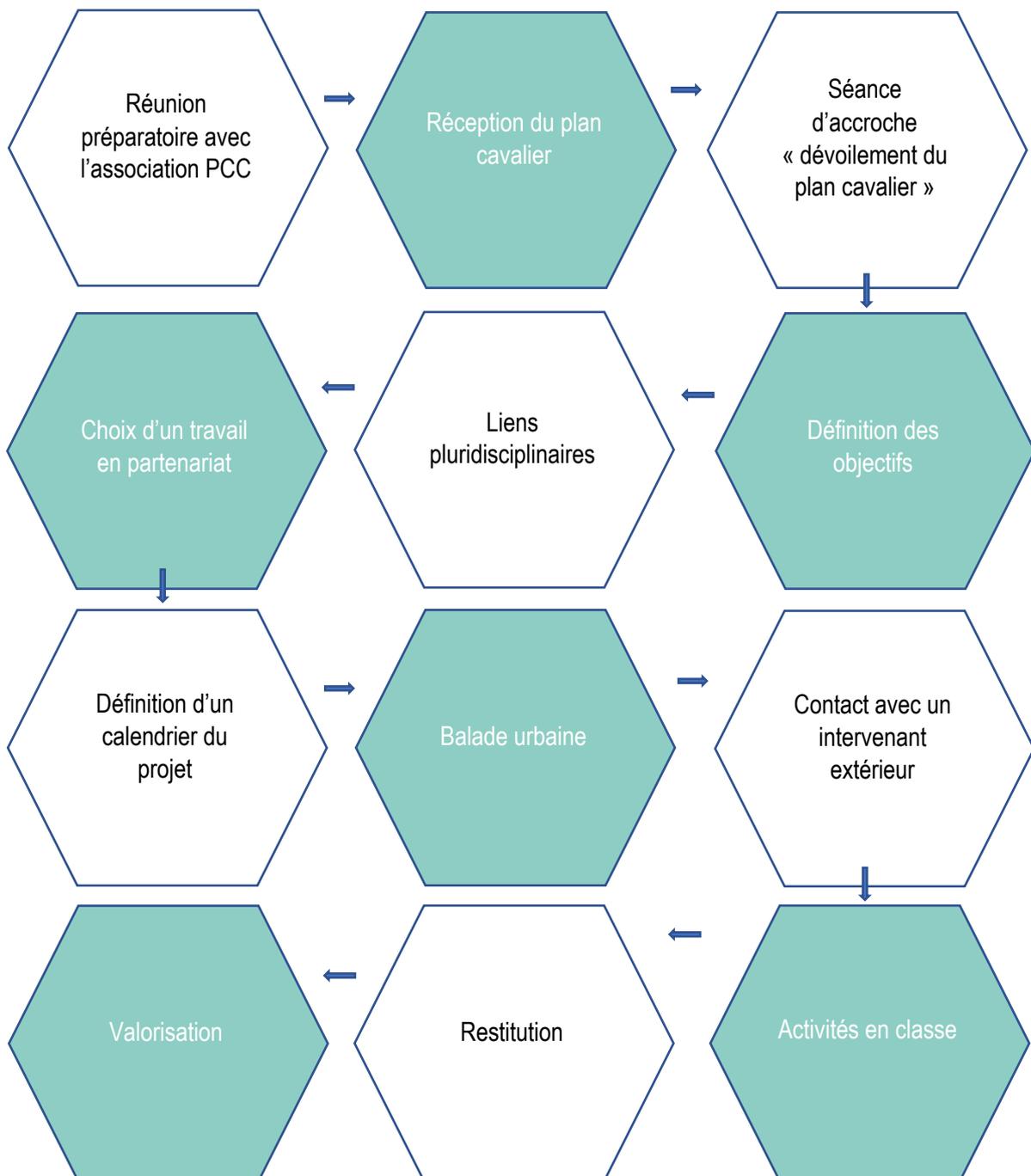
Dans tous les cas, il convient de prendre contact avec le partenaire dès la phase d'élaboration du projet. L'association Petites Cités de Caractère® de Bretagne pourra être facilitatrice. Il convient aussi de conserver une trace du cheminement du projet et des différentes actions qui le jalonnent (photos des sorties, écrits des élèves, productions etc.) à des fins de valorisation. Un carnet spécial « projet patrimoine » pourra être utilisé par chaque élève.

Exemples de titres de projets :

- « Comprendre ma ville au passé, la vivre au présent, l'imaginer dans mon futur »
- « Être enfant et habitant dans une Petite Cité de Caractère »
- « Les différentes représentations du centre-ville »
- « Ma ville en peinture »



Les grandes étapes du projet :



Concevoir votre projet patrimoine



La séquence pédagogique

L'association préconise :

- une découverte du plan cavalier en classe, en mettant les élèves en « mode projet » exploratoire, avec la perspective d'une sortie à venir
- une balade urbaine s'appuyant sur le plan cavalier, qui combine les approches historique, sensible et artistique
- une rencontre avec un professionnel et/ou un partenariat (structure culturelle, CAUE, archives départementales...) afin de donner une autre dimension au projet et de découvrir des métiers
- une pratique artistique, pour rendre les élèves acteurs et donner du sens aux apprentissages
- plusieurs séances en classe (filées sur un trimestre ou l'année) qui permettent d'approfondir une discipline
- un temps de restitution final, pour valoriser l'engagement des élèves et faire rayonner le projet envers les camarades, les familles et la municipalité. Ce temps fort peut prendre la forme d'une exposition par exemple (dans la cour de l'établissement, la mairie, la médiathèque etc.).

Un vademecum à enrichir

Ce vademecum a pour vocation d'être enrichi avec les contributions de futurs enseignants volontaires, et engagés dans la démarche, afin de valoriser la démarche et les travaux des élèves sous toutes leurs formes.

Pour en savoir plus, le documentaire sonore de l'Inseac du Cnam et les ressources proposées (INHA, IFE, RMN-Grand Palais...).

L'établi de l'Éducation Artistique et Culturelle



Scénarios pédagogiques

Sommaire

| | | |
|------|---|-----------|
| I. | En classe, séance d'accroche | 15 |
| II. | Un parcours de découverte de ma ville | 23 |
| III. | Pistes d'ateliers par disciplines et compétences associées | 25 |

Des points d'entrées disciplinaires pour un projet interdisciplinaire d'éducation artistique et culturelle

MATHEMATIQUES _____ 25

- Tout comprendre de la vue cavalière
- Comparer plusieurs modes de représentations du centre-ville
- Construire des patrons et se sensibiliser à l'aménagement durable

GÉOGRAPHIE _____ 29

- Réaliser une carte sensible de sa ville
- Appréhender la diversité des fonctions et des usages
- Imaginer un projet d'aménagement
- Imaginer sa ville de demain

HISTOIRE _____ 34

- Découvrir les archives et les métiers anciens
- Créer un diptyque à partir de cartes postales
- Se repérer sur une frise chronologique

SCIENCES ET TECHNOLOGIE _____ 38

- Étudier un site industriel
- Identifier qui sont ces arbres
- Imaginer ma ville plus verte

HISTOIRE DES ARTS _____ 42

- Comprendre une façade et les matériaux
- Construire des maisons à pans de bois
- Observer et comparer différents éléments de la ville de même nature

ARTS PLASTIQUES _____ 46

- L'art du plan cavalier
- Dessiner un logo pour ma ville
- Atelier peinture
- Réinventer mon école / collège
- Créer une carte de la « rue » en pop-up
- Réaliser une peinture numérique
- Fabriquer mon blason
- Participer au concours photo

FRANÇAIS _____ 55

- Réaliser un Abécédaire photographique du patrimoine
- Composer un poème « Patrimoine en poésie »
- Concevoir une visite guidée - « Guides en herbe »
- Réaliser un support de découverte de la cité pour des enfants

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE _____ 59

- Organiser une chasse au trésor / Géocaching

NUMERIQUE _____ 60

- Concevoir un petit journal du patrimoine
- Réaliser une présentation vidéo de la ville
- Créer une visite virtuelle de la cité

I. En classe, séance d'accroche

Les collégiens de Paul Féval à Dol-de-Bretagne découvrent avec Madame AS. Gras le plan cavalier



Indications

Le plan doit être prêté par la mairie.

La séance peut être animée par l'enseignant, ou par un représentant de l'association Petites Cités de Caractère® de Bretagne.

Matériel : le plan cavalier prêté par la mairie, la frise chronologique de la classe (optionnelle), des post-it, des crayons, des feutres pour le tableau.

1. (Facultative) Se présenter en tant que professionnel de l'architecture, du patrimoine, en lien avec le parcours Avenir des élèves dans leur découverte des métiers du patrimoine et du tourisme.
2. Présenter le déroulement du projet (un travail autour du plan cavalier, avec la perspective d'une sortie inhabituelle et exploratoire dans la ville...). Mettre les élèves en mode projet, préciser (objectif d'apprentissage, de rencontres, de production et de restitution finale...). Préciser que le plan leur est offert, qu'ils le garderont, que des élèves d'autres Petites Cités de Caractère® ont également reçu un plan.
3. Dévoiler le plan cavalier au tableau.
4. Laisser les élèves libres de s'exprimer.

Le plan est plutôt facile d'exploitation. C'est un document très esthétique et engageant pour les élèves, qui met en valeur leur ville. La colorisation aide au repérage. Les élèves cherchent les monuments et les bâtiments qui leur sont familiers. Ils sont curieux et amusés de reconnaître leur environnement et les lieux qu'ils fréquentent (parc, restaurant, boutique, skate-parc etc.). Ils sont parfois un peu déçus de ne pas y voir leur école ou leur maison (hors-cadre), car peu habitent le centre historique. Ils débattent sur certains aspects de la ville (densité du bâti, espaces verts, beauté des lieux...) et s'émerveillent sur les couleurs et le style « bande-dessinée » du plan. Parmi les limites, notons que seul le cœur de ville est représenté et que si la grande taille du plan est une qualité, c'est également une contrainte au vu des espaces restreints en classe.

5. Puis étudier le plan en favorisant l'approche participative : poser des questions aux élèves, partir d'eux, de leurs remarques et questionnements, tout en proposant des apports de contenus (lexique, repères historiques). Donner le temps nécessaire à une appropriation personnelle par les élèves.
- De quelle nature de document s'agit-il ? Un plan.

I. En classe, séance d'accroche



- Qu'est-ce qu'un plan cavalier / une vue cavalière ?

Les plans cavaliers nécessitent de nombreuses heures d'un travail extrêmement précis de recherche et de repérage, et sont également une production artistique de grande qualité réalisée par Damien Cabiron et Anne Holmberg.

L'expression vient du mot « cavalier » et désigne ce que l'on voit en position de cavalier, c'est à dire en position haute. Le plan cavalier est un dessin, pas une modélisation 3D. Il offre une vue aérienne d'une ville, révélant les rues, les façades et la nature environnante à travers la reproduction la plus fine possible de la réalité. C'est un mode de représentation qui permet d'appréhender la ville dans son ensemble et en un regard.

Le plan se limite à une vision partielle de la ville, correspondant au cœur historique (périmètre protégé) et offre un angle de vue précis, sans qu'on puisse le faire tourner sur lui-même pour avoir différents angles de vue.

6. Repérer les éléments connus (situer, nommer, entourer...).

- les bâtiments repères (église, château, cathédrale, remparts...)
- le centre historique
- les axes de circulation, la gare
- les équipements culturels et sportifs
- les lieux de consommation, restaurants et boutiques
- les lieux de rencontres et de jeux
- la nature en ville, les îlots de fraîcheur
- les volumes importants
- les espaces bâtis et les terrains libres

7. Échanger sur les endroits où les élèves aiment aller.

8. Débattre autour de ce qui manque.

9. Essayer de situer sur des post-it, sur le fond blanc, les noms d'éléments « hors cadre ».

10. Écrire en binôme sur une feuille, les éléments qui font partie du patrimoine de la ville et qui attirent les visiteurs. S'aider de la brochure de découverte de la cité, pour comparer.

Les élèves repèrent souvent parmi les manques : l'établissement scolaire, les équipements plus récents (stade, skate-parc, médiathèque, cinéma, patinoire, station d'épuration etc.), les lotissements pavillonnaires, les zones commerciales.



11. Questionner leurs perceptions et représentations de la ville.

- Est-ce une ville où vous vivez, où vous travaillez ? Est-ce que vous trouvez que c'est une belle ville ? Pourquoi ? Est-ce que vous vous y sentez bien ? Selon vous est-ce une ville faite pour les enfants ? Avez-vous le sentiment d'appartenir à cette ville ? Existe-t-il une « vie de village » d'après vous ? Est-ce que pensez y rester, quand vous serez grands ?.

12. Les interroger sur le fait que la ville est adaptée ou non aux enfants. Si non, identifier les contraintes d'usages (accessibilité, danger des voitures etc.).

13. Faire venir les élèves un par un, pour écrire au tableau : une remarque, une question ou une idée pour la ville. Garder trace du cheminement (prendre des photos).

14. Dégager quelques généralités sur la ville.

La ville est née d'un besoin de rassemblement, d'échanges, de commerce et de sécurité aussi. La ville ne s'est pas formée en un jour, et elle se transforme dans le temps long au gré de l'évolution des modes de vie. La ville est plurifonctionnelle : elle répond à des besoins (habiter, se nourrir, étudier, se soigner, se divertir...). La ville a particulièrement changé de forme, en s'élargissant et en se densifiant, dans une courte période : de la fin du XX^{ème} siècle à nos jours. Chaque époque hérite de la précédente : l'objectif est de savoir ce qu'on garde, pour quels usages, et ce qu'on détruit.

15. Faire émerger quelques questions sur la ville (au choix).

- Depuis quand parle t'on de la Bretagne ?

Comme le reste de la Gaule, l'Armorique (l'ancien nom de la Bretagne) fut envahie par les Bretons, un peuple celte qui habitait en Grande-Bretagne actuelle, et parlait la langue bretonne. Des moines seraient venus en Armorique depuis le Pays de Galles aux V^{ème} et VI^{ème} siècles (Saint Briec, Malo, Samson, Paul Aurélien, Tugdual, Patern, Corentin...) pour apporter le christianisme et fonder les premiers évêchés (cathédrales). En 753 : le nom de Bretagne a remplacé celui d'Armorique.

I. En classe, séance d'accroche



- Pourquoi les hommes et les femmes se sont installés ici ?

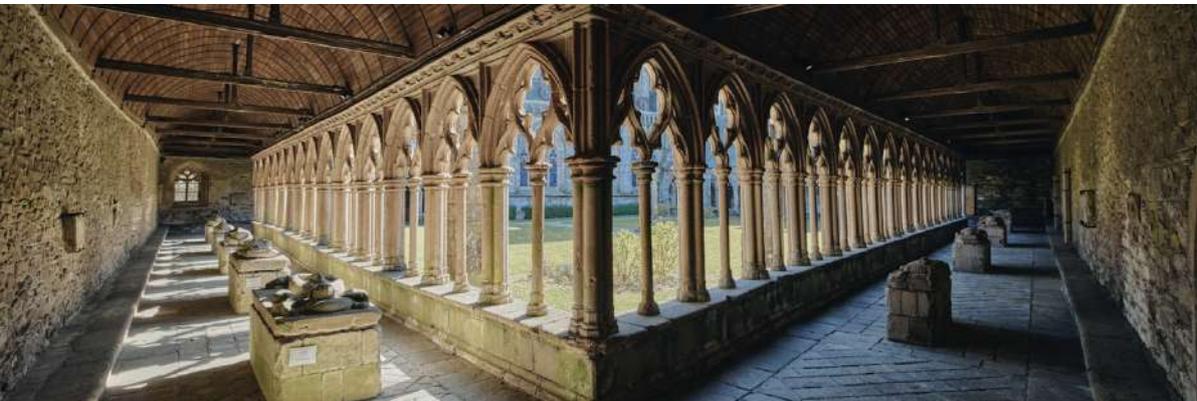
De petites villes sont nées un peu partout, davantage à l'intérieur des terres plutôt qu'en bordure de littoral, à des positions stratégiques (sur un promontoire rocheux, près d'un pont, à un carrefour de routes commerciales, au fond d'un estuaire abrité...) pour contrôler le territoire et le commerce. L'accès aux ressources alimentaires, en eau, en matériaux – bois, pierres – et en matières naturelles – lin, chanvre – était essentielle pour leur survie.

- Comment s'organisait la vie, au Moyen Age ?

Les villes se trouvaient sous l'autorité du duc, d'un seigneur, d'un évêque ou d'un comte. Ces personnages importants faisaient construire châteaux et cathédrales, ils entretenaient une petite cour et donnaient du travail à des artisans et des commerçants, ce qui permettait de stabiliser une petite communauté. Les moines recevaient une terre près du château, pour y créer un prieuré. Les églises étaient de véritables repères visuels dans la ville, sans parler des cathédrales. En vue d'attirer des habitants et favoriser leur installation, le seigneur leur octroyait des privilèges comme accéder au four banal et aux moulins, mais également acheter et vendre sur les marchés et les foires. Au Moyen Age, la vie s'organise par paroisse, la cité en comptait trois, rythmée par les messes et les pèlerinages.

- Comment s'organisait la ville, au Moyen Age ?

Il s'agissait de bourgades et non de « grosses villes » comme on l'entend aujourd'hui. Les villes se sont développées autour d'éléments structurants : tel que le château, l'église (ou la cathédrale) et les halles (lieu de commerce mais aussi de justice, avec l'auditoire à l'étage). Pour se protéger des incursions franques, et inversement, on mit en place une zone de défense composée de châteaux appelée les « Marches de Bretagne ». À compter du XI^{ème} siècle, la motte castrale en terre, surmontée de superstructures en bois, a été supplantée par le château fort en pierre et les remparts, percés de portes marquant les points d'entrée et de sortie dans la ville. Les maisons étaient en bois et en torchis (terre et



paille) jusqu'au XVI^{ème} siècle où la pierre remplaça le bois pour des raisons de sécurité. Artisans et commerçants édifiaient leurs maisons en périphérie des places, à porches et à vitrines ouvertes, et le négoce s'est très rapidement développé.

Le tissu urbain d'origine médiévale se caractérise par des ruelles étroites, sinueuses, resserrées, offrant peu de recul même sur les monuments remarquables. Les maisons y sont mitoyennes, ce qui procure un effet de densité et de continuité du bâti depuis la rue. Les jardins situés en fond de parcelles, sont invisibles depuis la rue.

On trouvait aussi en ville une chapelle castrale, un four à pain, un puits et un lavoir à proximité des maisons, mais encore des moulins à proximité d'un point d'eau. Les familles faisaient leurs courses pour plusieurs mois lors des grandes foires : un événement à ne pas manquer ! Ponts et gués, ou bacs (petites barques), permettaient de franchir les cours d'eau.

- Pourquoi y a-t-il une cathédrale ici ?

A la différence d'une église, qui désigne tout bâtiment où les fidèles se rassemblent pour le culte public, une cathédrale tient son nom de la présence du siège de l'évêque appelé « cathèdre » (du latin « cathedra » qui signifie « siège ») sur lequel l'évêque prend place durant la célébration de la messe. C'est un lieu de pèlerinage. On retrouve la même racine dans les mots « évêque, évêché, palais épiscopal ». Certains édifices sont quant à eux élevés au rang de basilique par le pape, et on y retrouve les insignes des basiliques que sont le « pavillon » (parasol) et le « tintinnabule » (une clochette sur un support portatif).

- Quels sont encore aujourd'hui, les monuments et les symboles de pouvoir ?
- Dater approximativement les différents quartiers de la ville (centre historique, faubourgs anciens, quartiers d'équipements plus récents, quartiers résidentiels, zones commerciales et industrielles...).
- Quel est l'usage de ce bâtiment ?

Sensibiliser à la différence entre le tissu urbain médiéval et récent (rues rectilignes, propriétés individuelles occupant des terrains plus grands, discontinuité dans le front bâti, vides...) à l'urbanisation récente et à l'étalement urbain au dépend de terres fertiles.

Tout bâtiment est construit pour répondre à une fonction qu'elle soit défensive, religieuse, résidentielle, commerciale, industrielle, civile. Son organisation diffère selon l'usage souhaité (dimensions, nombre de pièces etc.) et de l'extérieur on a des indices tant sur l'usage du bâtiment que le statut social du propriétaire. Préciser que les bâtiments changent parfois d'usage pour s'adapter à un nouveau besoin.

I. En classe, séance d'accroche



Afin de valoriser la marque, il convient de respecter les préconisations suivantes :
mettre systématiquement le ® derrière Petites Cités de Caractère®, utiliser des majuscules et bannir les articles : Association « Petites Cités de Caractère ».

- 16.** Lire le titre du plan : « (Nom de ville) est une Petite Cité de Caractère » et décomposer les 3 mots « Petite » - « Cité » - « Caractère ». Commencer à définir collectivement ce qu'est une « Petite Cité de Caractère », quels sont les éléments qui confèrent ce « caractère » et laisser la définition ouverte (à compléter au gré de l'avancement du projet).

Les Petites Cités de Caractère sont des villes de moins de 6 000 habitants, situées en milieu rural et dotées d'un patrimoine remarquable, surtout en centre-ville, témoin de leurs anciennes fonctions de centralités puisqu'elles ont joué un rôle dans l'histoire de la Bretagne (évêché, place forte, cité commerçante ou toilière). Ce sont des villes implantées dans des sites d'exception (éperon rocheux, fond d'estuaire, bord de mer) et construites avec des matériaux de proximité (pierres, bois etc.). Il s'agit de communes à taille humaine, orchestrées par un maire et une équipe municipale engagée. On y trouve un cadre de vie agréable et des services de proximité en plus des écoles et collèges, parfois des lycées (pro et technique). Les Petites Cités de Caractère sont dotées d'espaces verts, d'espaces piétons, on y observe des fleurs au pied des murs, des enseignes de charme, des panneaux historiques jalonnant les rues et peu de panneaux publicitaires disgracieux. Ce sont des villes qui vivent à l'année et qui proposent un large choix d'activités à (liste non exhaustive) l'Office de Tourisme, la médiathèque, les hôtels / gîtes, restaurants etc.

- 17.** Accompagner les élèves dans la définition du mot patrimoine.

- Qu'est-ce le patrimoine ?

Il existe différents types de patrimoines, matériels (château, église, cathédrale, ancienne usine, établissement scolaire, moulin ou lavoir...), naturel (jardin remarquable ou médiéval, presqu'île...) et immatériel (savoir-faire, langues, danses etc.) qui nous viennent du passé, que l'on tient à conserver, et dont la valeur est remarquable du point de vue historique, artistique ou technique. Nous y sommes attachés parce qu'ils constituent l'héritage de nos ancêtres et font partie de la mémoire collective, que l'on souhaite transmettre aux générations futures. Mais encore, parce qu'ils offrent un cadre de vie de qualité, non standardisé, et constituent autant de repères identitaires et irremplaçables dans le paysage.



- Quels vestiges du passé sont encore visibles ?

Rappeler qu'au cours de l'Histoire, les forteresses furent la cible de nombreux conflits et subirent des dégâts importants : par exemple lors de la Guerre de Succession de Bretagne (1341-1364), la guerre contre le royaume de France (fin XVème), les guerres de la Ligue (1588-1598) après lesquelles beaucoup de châteaux furent démantelés sur ordre de Richelieu, ou encore la Révolution. Le siècle des Lumières fut aussi le siècle de l'embellissement des villes et de l'aération de l'espace, par soucis d'hygiène et de circulation, selon des règles que l'on nomme aujourd'hui « l'urbanisme », ce qui eut de multiples conséquences sur le patrimoine avec notamment la destruction des fortifications et des halles en bois, et l'alignement des façades pour se débarrasser de toute saillie (porche, encorbellement) en vue de dessiner de nouvelles rues larges et droites.

- A-t-on le droit de détruire ?

Non. Les modifications effectuées sans autorisation sur un immeuble inscrit ou classé au titre des Monuments Historiques constituent une infraction susceptible de poursuites pénales. « La destruction délibérée du patrimoine est un crime de guerre » a déclaré Irina Bokova, directrice générale de l'Unesco.

- Qu'est-ce que le vandalisme ? Faut-il punir le vandalisme ?

Un acte de vandalisme consiste à détruire, dégrader ou détériorer le bien d'autrui avec l'intention de nuire et de manière gratuite. Le vandalisme est puni par la loi.

- Le patrimoine est-t-il menacé ?

Notre patrimoine culturel et naturel est fragile et sévèrement menacé, par les guerres, l'urbanisation croissante, les catastrophes naturelles, les incendies, le tourisme de masse.

I. En classe, séance d'accroche



- Que symbolise la perte ? Avez-vous un autre exemple de perte de patrimoine en tête ?

L'incendie qui a détruit une grande partie de la cathédrale Notre-Dame de Paris en 2019 a suscité une vive émotion collective non seulement chez les Français et les personnes croyantes, mais aussi dans le monde entier, et ce pour plusieurs raisons. Notre-Dame fait partie du « grand patrimoine » de la Nation, c'est pourquoi l'événement est traumatisant car vécu comme une rupture par rapport au passé. C'est aussi un édifice inscrit dans l'imaginaire collectif, non seulement via la littérature d'Hugo mais aussi car nombre de gens ont un souvenir, une histoire vécue à cet endroit. La valeur émotionnelle très personnelle et mêlée à un sentiment d'impuissance face aux flammes : la perte est de l'ordre de l'irremplaçable.

- Quel est l'intérêt de préserver le patrimoine ?

Parmi les raisons : le patrimoine est l'héritage et le témoin du passé et permet de transmettre une mémoire collective, il rassemble et joue un rôle de cohésion sociale, il est source de beau et offre un cadre de vie non standardisé, il est un levier de développement économique et d'attractivité pour le territoire, il crée des emplois non délocalisables, il peut être réhabilité sans besoin de construction neuve, pour s'adapter à de nouveaux usages et s'inscrit en cela dans la logique de la ville de demain.

18. Finaliser la découverte par une synthèse collective visant à faire le point sur ce qui a été vu, compris et retenu. Sélectionner quelques mots de lexique à faire comprendre et apprendre à ses élèves, à posteriori.

« J'ai ressenti beaucoup d'enthousiasme, de curiosité et de motivation : c'était une séance particulièrement agréable à mener » .

Anne-Sophie. GRAS, enseignante au collège de Dol-de-Bretagne

II. Un parcours de découverte de ma ville



Visite de Dol-de-Bretagne dispensée par M. Coadic Adjoint au patrimoine auprès des collégiens

Indications

La visite peut être conduite par le professeur seul, avec un élu de la commune ou une association locale.

Matériel : les brochures de découverte de la cité (pour l'enseignant), le plan cavalier (imprimé pour chaque élève), un carnet et des crayons, 2 tablettes ou appareils photo.

1. Déambuler dans les rues en se repérant sur le plan cavalier : dire où on se trouve sur le plan à chaque point d'arrêt et tracer le parcours pour se repérer.
2. Engager l'élève dans une exploration de sa ville, en combinant plusieurs approches :
 - L'approche historique > Tout bâtiment est né dans un contexte donné (commanditaire, usages, matériaux, goûts de l'époque), mais qui ne cesse d'évoluer dans le temps (restauration, réhabilitation), comme le regard que l'on pose sur lui.
 - L'approche artistique > Tout bâtiment est l'expression d'architectes et d'artisans (connus, anonymes ou collectif) qui s'expriment à travers leurs arts alliant intellect et pratique.
 - L'approche sensible > Prendre conscience que le contact in-situ avec les patrimoines (vue, toucher...) génère en chacun des préférences et des émotions.
 - Mesurer que l'on s'écarte du périmètre usuel (proche de l'établissement scolaire)
 - Ressentir le changement d'atmosphères entre les rues, les quartiers
 - Repérer des constructions d'époques différentes et leurs caractéristiques (localisation, matériaux, fonctions)
 - Trouver un matériau très souvent utilisé (pierre, bois...)
 - Repérer les lieux anciens qui racontent une histoire
 - Repérer les traces de constructions qui ont disparu (vestiges du passé)
 - Repérer les petits détails architecturaux qui attirent l'œil (date, sculpture, mosaïque...)
 - Lire les panneaux du circuit d'interprétation des patrimoines
 - Chercher la présence de l'eau
 - Relever ce qu'on entend (les bruits de la ville) et ce qu'on sent (les odeurs caractéristiques : marché, circulation, boulangerie, chantier, espaces verts...)
 - Toucher les matériaux et relever ce qu'on ressent (chaud, froid, rugueux...)
 - Exprimer la manière dont on ressent ces espaces : bien-être, attrait, répulsion, indifférence, mal-être... Pourquoi ?
3. Les mettre dans une posture d'enquêteurs et collecter des traces/informations utiles à la poursuite du travail (photos, croquis, relevé de textures, prise de notes...).

II. Un parcours de découverte de ma ville



4. Retour en classe. Faire une synthèse collective sur ce qui a été vu (espaces traversés), compris et retenu.
5. Proposer un temps d'écriture court permettant de fixer les impressions et *a posteriori*, de souvenir et de réactiver les apprentissages. Par exemple, raconter ses impressions dans un quartier, dire ce que l'on a plus aimé ou a contrario, ce que l'on n'a pas aimé ; écrire un acrostiche à partir du nom du monument visité etc.
6. Rédiger un bref glossaire.

FOCUS : La visite en mairie

L'accueil officiel en mairie permet d'inscrire le projet dans la ville, il lui donne une certaine « importance », symbolisée par l'institution, à commencer par la réception officielle des élèves en salle d'honneur.

1. Demander aux élèves de préparer des questions à poser à l'intervenant (mairie, élu).
 - Quelles sont les autres Petites Cités de Caractère® à proximité d'ici ?
 - A quoi sert le label ?
 - Comment ça marche ? De combien de personnes était composé le jury ?
 - Quelles sont les règles du jeu pour devenir Petites Cités de Caractère® (critères préalables, engagements de la Charte de qualité) ?
 - Le président de l'association est-il un homme ou une femme ?
 - Est-il possible de rencontrer le maire ?
 - Quel est le rôle du maire ?
 - Comment est-il élu ?
 - Les enfants peuvent-ils s'impliquer dans la vie de la commune (Conseil Municipal des Jeunes, Maison des Jeunes...) ?
 - Est-ce que la mairie a toujours été une mairie ?
2. A l'inverse, prolonger avec l'intervenant la réflexion autour de la labellisation « Petite Cité de Caractère ».

Dans le respect d'une Charte de qualité exigeante, la commune s'engage mettre en œuvre des politiques de sauvegarde, restauration, mise en valeur et animation des patrimoines en faveur de l'amélioration du cadre de vie, de l'attractivité pour de nouveaux habitants, commerçants et entreprises, et donc du développement économique, de l'attractivité touristique) etc.

Une Commission de contrôle se rend dans la commune tous les cinq ans.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

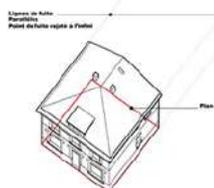
Compétences :

- Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte.
- Apprivoiser les notions d'échelle, d'aire, de surface, de périmètre, de perpendicularité, de parallélisme.
- Mettre en regard plusieurs modes de représentations (plan, maquette, vue aérienne etc.)
- Comprendre la notion de patron, de volume, d'assemblage (géométrie dans l'espace et solides).

Matériel : le plan cavalier, feuilles de papier, feutres.

Ressources sur l'établi de l'Inseac : Podcast audio sur la vue cavalière / Présentation en replay de Sonia Brunel sur la perspective cavalière / Document de Colas Vienne expliquant les termes de perspective. <https://etabl-eac.cnam-inseac.fr/architecture-et-patrimoine-de-proximite/>

axonométrie
L'œil est placé à l'infini,
comme le regard de Dieu sur la Terre



Faire prendre conscience aux élèves que la pratique du dessin manuel décline elle aussi peu à peu, au profit du numérique. D'où l'enjeu de la réhabiliter !

Tout comprendre de la vue cavalière

1. Présenter la perspective cavalière et expliquer les notions de périmètre, de perspective, de parallélisme.

L'expression vient du mot « cavalier » et désigne ce que l'on voit en position de cavalier, c'est à dire en position haute. Le plan cavalier est un dessin, pas une modélisation 3D. Il offre une vue aérienne d'une ville, révélant l'urbanisme, l'architecture et la nature environnante à travers la reproduction la plus fine possible des constructions et des espaces verts, qui permet d'appréhender la ville dans son ensemble en un regard.

A la différence de la perspective florentine née à l'aube de la Renaissance, dont les lignes parallèles convergent vers un point de fuite unique, et dont les volumes diminuent de taille en fonction de leur éloignement, le plan cavalier permet de conserver la mesure des choses. Tous les éléments sont proportionnés, et dessinés à la même échelle. Les parallèles d'une route ou d'un toit ne se coupent jamais. Le plan se limite souvent à une vision partielle de la ville, correspondant au centre historique, et offre un angle de vue précis, sans qu'on puisse le faire tourner sur lui-même pour avoir différents angles de vue. Le plan cavalier est l'héritier d'une vieille tradition européenne, et était beaucoup utilisé à l'époque de Vauban pour simuler un projet d'aménagement. Toutefois la faiblesse de ce type de représentation (l'écrasement de la topographie) du fait de la position trop éloignée de l'œil, a amené à la disparition du plan cavalier en 1840.

2. Expliquer la technique de réalisation.

Damien Cabiron est quasiment le seul artiste en France à pratiquer l'art du plan cavalier, contrairement à d'autres pays voisins, comme l'Allemagne et l'Italie, où la tradition du dessin d'architecture ne s'est jamais éteinte. Il passe entre 1 et 3 mois pour réaliser un plan, selon la technique suivante expliquée sommairement : La numérisation du plan cadastral de la cité, nettoyé des informations inutiles (numéros de parcelles, réseaux, etc...) et aplati par « homothétie ». La délimitation du périmètre

III. Pistes d'ateliers par disciplines



à traiter (cœur historique). Des relevés sur place en plein-air, à la main, au té et à l'équerre sur des carnets de croquis. Des prises de vue photographiques. Le scan des dessins, qui sont ensuite redessinés sur une planche à dessin, pour gagner en propreté et précision : édifice par édifice. La colorisation et les ombres du plan.

3. Proposer aux élèves de reproduire « à la manière de Damien Cabiron » un bâtiment en respectant au mieux les règles de l'axonométrie.

Exercice proposé par M. J. Billon à ses élèves de primaire à Tréguier, d'incorporation d'un détail du plan suivi d'un travail de dessin.



4. Mentionner l'exposition « Dimezelled » et en profiter pour revenir sur la notion d'échelle : Damien Cabiron a réinterprété ses plans cavaliers, en introduisant des personnages féminins, dites « allégories », bien plus grandes que les bâtiments afin de jouer sur un jeu d'échelle et mettant en lumière certains bâtiments. Toutes les Petites Cités ne disposent pas de vue « Dimezelled » mais les dessins existants se trouvent en ligne.



Comparer plusieurs modes de représentations du centre-ville

1. Présenter une vue aérienne de la ville au tableau.
2. Décrire le document et repérer les éléments connus sur la photo (école, église, port, ponts...) et les entourer.
3. Définir l'époque de prise de vue (selon si l'on voit des aménagements modernes : tel un parking, la fête foraine...).
4. Présenter le plan cavalier.
5. Repérer les manques, les limites du plan.
6. Présenter une autre photo plus ancienne (années 60) ou le cadastre napoléonien (instauré au début du XIX^{ème} siècle).
7. Décrire le document et repérer les éléments connus.
8. Faire des allers/retours entre les 2-3 images pour mieux comparer.
9. Faire remarquer les points communs, et les évolutions, en les coloriant (comparer les aménagements d'hier et d'aujourd'hui, les routes, les espaces où il y avait des arbres...).
10. Faire émerger la notion d'évolution de l'urbanisme, des modes de vie et de consommation.

On l'a dit, la ville s'est d'abord organisée en un centre historique autour de pôles structurants comme le château, l'église ou les anciennes halles. Les faubourgs anciens se sont étendus. Le chemin de fer fut mis en place dans la seconde moitié du XIX^e siècle, symbole de la modernité. A cette époque l'État a encouragé la multiplication de parcs pour développer l'hygiène et la salubrité. Au XX^{ème} siècle, les villes ont connu un fort développement et les photographies aériennes permettent d'en suivre l'extension, rapide au détriment des campagnes. Cette urbanisation s'est faite d'abord avec des logements sociaux aux abords immédiats de la ville centre, entre les années 30 et 70, puis par un étalement progressif de l'habitat de type pavillonnaire sous forme de lotissements. Des quartiers se sont développés autour des gares et des équipements culturels et sportifs et sanitaires (centre hospitalier par exemple). Le développement de la voiture a rendu indispensable l'élargissement des routes, la création de ronds-points et de nouveaux axes (départementale, nationale).

Matériel : vidéoprojecteur, des vues aériennes téléchargées sur Géoportail ou GéoBretagne, le plan cavalier, un cadastre napoléonien (téléchargé sur le site des archives départementales).

Ressources :

<https://www.geoportail.gov.v.fr>
<https://geobretagne.fr/mapfishapp/>

<https://geobretagne.fr/mapfishapp/>

Sensibiliser à la différence entre le tissu urbain médiéval et récent (rues rectilignes, propriétés individuelles occupant des terrains plus grands, discontinuité dans le front bâti, vides...) à l'urbanisation récente et à l'étalement urbain au dépend de terres fertiles.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : grande feuille de papier, papier type Canson, ciseaux, colle, crayons et feutres, étiquettes en carton.
 Ressource : Demander la mallette pédagogique du jeu « Archibourg » au CAUE 22 <https://www.caue22.fr/archibourg>.

Construire des patrons et se sensibiliser à l'aménagement durable

1. Effectuer une nouvelle visite plus ciblée du centre-ville afin de repérer les différentes façades d'une quinzaine de bâtiments du cœur historique, de façon à les reproduire en patrons, puis en volume.
2. Construire les bâtiments à partir de patrons.
3. Y dessiner les façades, d'après les photographies prises lors de la visite.
4. Les positionner sur un support pour reconstruire une partie de la ville.
5. Optionnel :
 A partir du plan cavalier, dessiner sur une grande feuille blanche les grands axes de circulation de la ville et les volumes importants, pour se repérer.
6. Imaginer par groupe, sur des petites étiquettes, des scénarios racontant l'arrivée de nouvelles familles dans la commune, avec des attentes et des usages variés (ex : orientation plein sud, proximité avec la nature ou l'église, pas de vis-à-vis, accès aux transports en commun, accès aux services et aux équipements, raccordement aux réseaux électrique, d'eau et d'éclairage public etc).
7. Faire tirer à chaque groupe une étiquette, et débattre sur les positions de chaque maison pour favoriser les souhaits des nouvelles familles.
8. Réunir les volumes et les disposer « en ville ». Réinvestir la notion d'urbanisme et de vivre-ensemble. Travailler en coopération et interagir avec l'autre. Comprendre qu'il n'existe pas une, mais des solutions.



Maquette de Combourg réalisée par Mme Claire Bouvet et ses élèves de primaire.

Compétences :

- Se repérer dans l'espace.
- Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite
- Localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles.
- Caractériser leurs fonctions.
- Comprendre les relations que les sociétés entretiennent avec leurs territoires.
- Réfléchir à la ville du futur, de manière à préserver l'environnement.

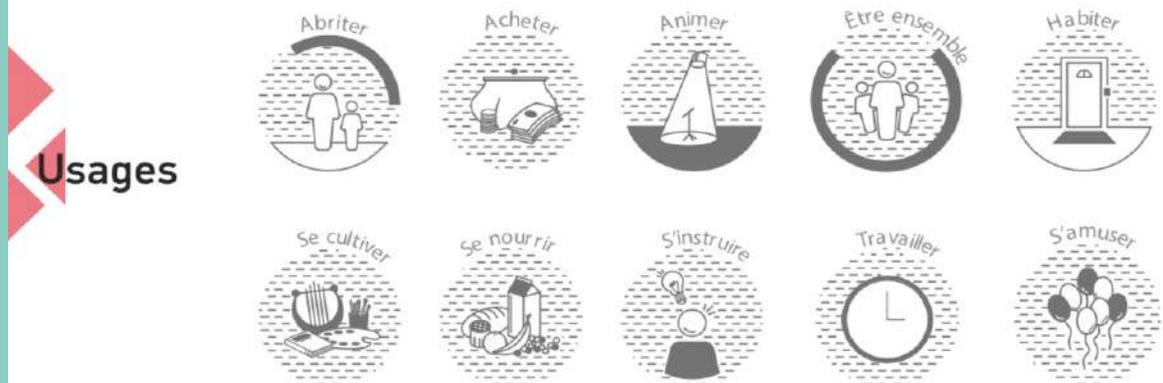
Réaliser une carte sensible de sa ville

1. Échanger collectivement sur les endroits où les élèves aiment aller, leurs déplacements.
2. Demander à chaque élève de dessiner sa carte subjective à partir du plan cavalier en N&B et de construire une légende.
3. Repérer, entourer et nommer les espaces usuels.
4. Tracer des itinéraires de déplacements de différentes couleurs (à pied, en voiture...) par exemple entre les deux écoles, entre l'école et le collège, entre l'école et la piscine etc.
5. Écrire des verbes d'actions (habiter, s'instruire, manger, s'amuser, se soigner, s'abriter, marcher, rencontrer, jouer, se cacher, fabriquer des choses...)
6. Identifier les actions menées en lien avec les patrimoines.
7. Énumérer les bruits, les couleurs, les odeurs, les sons captés durant les trajets.
8. Faire remarquer que les actions changent selon les saisons.
9. Afficher les cartes des élèves dans un mur et favoriser les échanges

Matériel : plan cavalier en N&B, crayons et feutres, règles.



III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : plan cavalier, post-it ou gommettes, photos d'archives.

Rappeler que tout bâtiment est construit pour répondre à une fonction, que son organisation diffère selon l'usage souhaité et que nous pouvons lire des indices depuis l'extérieur sur l'usage du bâtiment.

Appréhender la diversité des fonctions et des usages

1. A partir des notes prises durant la balade urbaine, repartir du plan cavalier pour identifier et caractériser des espaces (lieux patrimoniaux, lieux publics, entreprises, espaces verts, équipements : lavoir, bibliothèque, cinéma, théâtre, piscine, hôpital, commerces, routes...) en indiquant leurs fonctions (défensive, religieuse, résidentielle, commerciale, industrielle, civile...) en utilisant des verbes clés (se défendre, habiter, s'instruire, se nourrir, travailler, s'amuser, se soigner, s'abriter, se divertir, être ensemble, circuler...).
2. Relier les usagers à ces différents espaces (enfants, adolescents, adultes, personnes handicapées, seniors, animaux...).
3. Mettre en évidence les différences dans l'utilisation de ces lieux selon les tranches de vie. Montrer que les attentes ne convergent pas forcément, mais qu'il est important dans une logique de vivre-ensemble de prendre en compte les attentes de tous les usagers (penser aussi à leurs parents, leurs grands-parents).
4. Mettre en évidence les différences dans l'utilisation de ces lieux selon les genres.

Ex : les lavoirs, construits en grand nombre après 1850 et qui étaient un des rares lieux où les femmes pouvaient se retrouver pour s'encourager (car lessiver est éreintant) mais aussi pour discuter de la vie quotidienne, chanter, se lier d'amitié... A genoux sur une pierre plate, il s'agissait de jeter le linge dans l'eau, le frotter puis le tordre plusieurs fois pour l'essorer. Cette utilisation était un désagrément pour les autres habitants, puisqu'elle polluait l'eau et la rendait inutilisable.

Les exemples ne manquent pas : transformation d'anciennes halles en médiathèque, d'un ancien séminaire en logements et cité musicale, d'une ancienne chapelle en centre d'art etc. Montrer que les bâtiments changent parfois d'usage pour s'adapter à nos modes de vie et un nouveau besoin, et sont en cela bien « vivants ».

Reconnaisables à leur crépi rose, les « abris du marin » avaient été pensés par Jacques de Thézac à l'aube du XX^{ème} siècle, comme des lieux hybrides dédiés aux marins-pêcheurs, offrant durant l'escale : gîte, repos, convivialité, éducation et soin. A cette époque les marins souffraient de conditions de vie déplorables (malnutrition, absence de soin, tabagisme et alcoolisme). Ces lieux de sociabilité proposaient des salles de jeux, de lecture, de conférences et de réparation.

5. Étudier plus spécifiquement un projet réussi de réhabilitation.



Imaginer un projet d'aménagement

1. Faire réfléchir les élèves à l'oral, sur ce qui manque le plus dans un quartier ou la ville, pour leur tranche d'âge. Lister ce qui est dit, au tableau,
2. Sur le principe d'un lieu/une histoire, inviter chaque élève à choisir un lieu qu'il apprécie déjà afin de proposer des pistes d'amélioration en termes de mobilier urbain et d'activités.
3. Possibilité soit de retranscrire leurs intentions sur un photomontage de l'espace ainsi réinventé, soit d'ajouter un dessin sur le plan cavalier via des languettes, soit de dessiner leur projet sur 1 feuille A4 avec un texte descriptif.

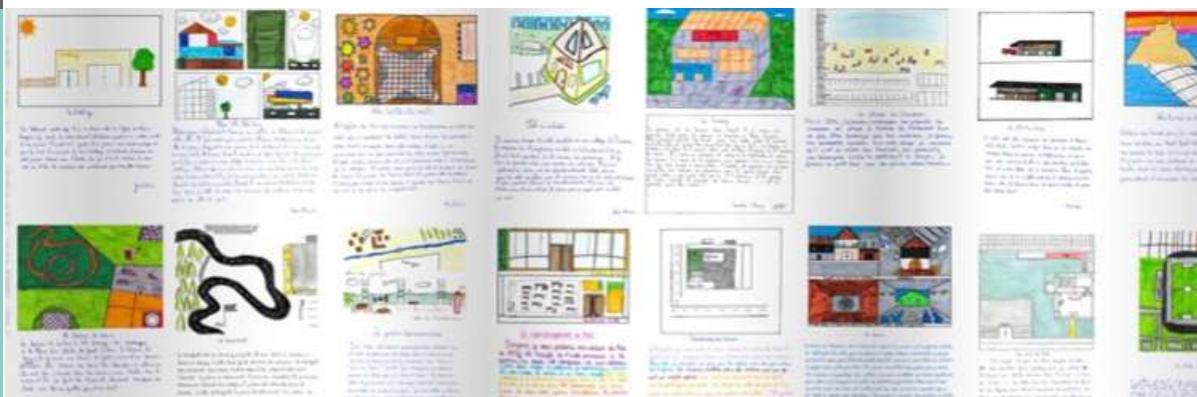
Matériel : feuille de papier, stylo, crayons et feutres, appareil photo (facultatif).

Exemple : Imaginer un nouvel univers pour le palais, ancien lieu de pouvoir, avec des arbres et de la nature, un toboggan, un mur d'escalade, une tyrolienne, une scène de concert, des chaises et des tables où l'on peut s'asseoir sans être au restaurant, des cabanes pour pouvoir dormir la nuit... Tout est permis !



III. Pistes d'ateliers par disciplines

Les parcours contés réalisés avec l'association Chroniques du territoire par les collégiens de Pleine-Fougères



Matériel : plan cavalier en couleurs et papier calque, ou feuille blanche, stylo, crayons et feutres.

Imaginer ma ville de demain

1. Dans le cadre d'une initiation à la prospective territoriale, les élèves sont amenés à se projeter dans la ville du futur et à en imaginer certains aspects. Un temps de concertation en amont permet de réfléchir à nos propres perceptions et de comprendre celles des autres, avant de co-construire des propositions collectives.
 2. Dans un premier temps, débattre sur les représentations qu'ont les élèves de la ville (beauté, ancienneté, agréable à vivre, sentiment d'appartenance, changement, souhait d'y rester...).
 3. Identifier les problèmes, les contraintes et les manques rencontrés.
 4. Sur le principe d'un lieu/une histoire, les élèves doivent choisir un lieu du territoire (monument, site, rue...) et l'imaginer en 2050. Le résultat peut être rendu au format 1 feuille A4 scindée en deux, avec un dessin et un texte descriptif.
- Comment aménager les constructions pour lutter contre l'étalement urbain et l'artificialisation des sols? (limiter les constructions nouvelles, densifier, surélever des bâtiments...)
 - Comment transformer les bâtiments existants ? (rénovation énergétique, isolation...)
 - Comment construire de nouvelles maisons de caractère (architectures innovantes, maisons-cabanes, écoquartier, maisons économes en énergie...)?
 - Comment se déplacer ? (mode de circulation doux, place aux piétons et aux vélos, abris vélos...)
 - Comment renforcer la place de la nature en ville ? (espaces verts, berges et corridors verts, toits végétalisés, éco-pâturage, ferme en ville, sols perméables pour permettre à l'eau de pluie de s'infiltrer dans la nappe phréatique et d'éviter les inondations...)
 - Comment répondre aux attentes des habitants ? (accès à la nature et aux services et aux équipements, convivialité, espaces de jeux et de rencontres, tables de pique-nique...)?



- Comment gérer les ressources ? (recyclage au-delà du tri des déchets, composteurs publics, panneaux solaires...)
 - Comment bien s'alimenter ? (marché, jardins partagés, vergers, composteurs publics...)
 - Comment préserver la qualité du cadre de vie ? (enfouir les réseaux aériens, préférer les voiries en pierres qu'en bitume, fleurir les pieds de murs, imaginer de belles enseignes...)
5. Exposer les productions des élèves en un mur d'images.
 6. Faire comprendre l'impératif d'un développement raisonné de la ville, conciliant au mieux les intérêts de toutes les personnes.
 7. Retenir les trois meilleures propositions qui contribuent au « mieux habiter » dans la Petite Cité de Caractère.
 8. Le diagnostic réalisé par les jeunes, peut être présenté en Conseil Municipal et enrichir la réflexion dans le projet d'aménagement.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

- Situer chronologiquement les grandes périodes historiques et utiliser des frises.
- Relier des événements de l'histoire locale à l'histoire nationale.
- Connaître des anciens métiers.
- Comprendre l'organisation de la société et les modes de vie à différentes époques.
- Comprendre que le monde d'aujourd'hui découle de choix et de ruptures effectués par les sociétés passées.
- S'informer via le numérique.

Matériel : une copie de quelques pages d'archives / de recensement de la ville au XIX^{ème} siècle, un rétroprojecteur, une série d'illustrations d'anciens métiers, un plan de la ville.

Cet atelier est inspiré de l'activité proposée par Julien Paraiso, animateur culturel, à la Fabrique du lin de Quintin.

Découvrir les documents archives et les métiers anciens

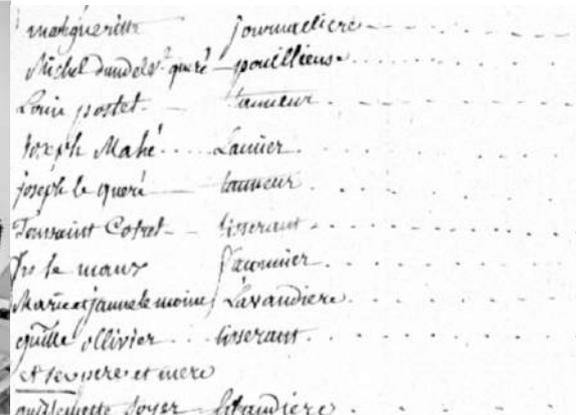
1. Se rendre dans les archives municipales ou départementales pour visiter le local et observer / manipuler des archives originales.
2. En amont, expliquer la notion d'archive aux élèves.

Les archives sont un ensemble de documents originaux (au sens d'authentiques) de diverses natures (manuscrits, plans, photographies...) conservés pour pouvoir prouver des droits ou témoigner de certaines activités. Elles constituent aussi des sources pour l'historien ou pour quiconque veut connaître le passé. Par métonymie, les archives désignent aussi le lieu où l'on conserve ces documents (municipales, départementales, nationales). C'est un lieu ouvert au public. On conserve des documents anciens mais aussi datant de quelques heures, et sur de plus en plus de supports se prêtant à l'enregistrement d'une information (du parchemin à la clé USB en passant par le serveur informatique). Approfondir les notions de conservation, d'identification et de stockage.

3. Photocopier des pages lisibles d'un recensement de la ville au XIX^{ème} siècle, sur lequel lire des noms d'anciens métiers spécifiques (lavandière, blanchisseuse, tanneur, maître vitrailliste etc.).
4. Les élèves doivent lire les noms des métiers anciens et imaginer ce qui se cache derrière chacune de ces professions.
5. Présenter des photographies d'époque que les enfants doivent relier aux métiers. Ne pas hésiter à compléter par des remarques sur chaque métier.
6. Dans un second temps, rechercher sur Géoportail le nom des rues de la ville et repérer particulièrement celles qui comportent des indices sur le passé : anciens métiers et activités.
7. Les écrire sur le plan cavalier.

La place des halles : les halles sont attestées dès le Moyen Âge et font partie des paysages urbains. Elles symbolisent le pouvoir seigneurial : le droit de vendre sous les halles est payant, selon le vouloir du seigneur local, de plus dans de nombreuses cités elles abritent l'auditoire, où se rend la justice seigneuriale. Les rares exemples de halles épargnées par les destructions (Questembert, Le Faouët, Plouescat, Clisson)

Découverte des archives quintinaises
avec Julien Paraiso, médiateur culturel à
La Fabrique du lin



montrent tous une conception similaire, caractérisée par un vaisseau central (réservé à la circulation des chalands) et des collatéraux (pour les marchands).

Il s'agit de bâtisses solides construites en poutres en bois et avec un sol laissé en terre battue, où l'on vend aussi bien des produits de bouche (pains, grains, poissons, sel) que des draps et du cuir. L'autre nom pour les halles est « la cohue » en référence à l'assemblée de personnes. Leur vétusté, les problèmes d'hygiène et la fin du régime seigneurial sont les causes de leur disparition.

La rue des tanneurs : Dès le Moyen Âge, l'eau est utilisée comme ressource énergétique pour les moulins et les tanneries. Un moulin à tan, ou tannerie, sert à broyer les écorces de chêne pour obtenir du tan, une poudre mise à macérer avec les peaux afin de leur donner souplesse et résistance, et ensuite fabriquer des accessoires en cuir. C'étaient des endroits situés en aval de la ville, insalubres bruyants et poussiéreux.

La rue ceinte : une rue autrefois fermée à chacune de ses extrémités par des portes, ouvertes le matin puis fermées le soir, qui permettaient, selon la tradition, d'éviter aux chanoines « les écarts ».

La rue de la Saulnerie : rappelle l'importance du sel dans la vie quotidienne, au Moyen Âge.

La rue de la Filanderie : désigne le lieu où les filandières se réunissaient pour filer. L'activité de confection de toiles en chanvre puis en lin, était en effet très importante en Bretagne du XVI^{ème} au XVIII^{ème} siècle et assura l'enrichissement des villes. Pour obtenir une bonne toile, les étapes étaient : le filage, le rouilissage, le tissage, le blanchissage et le pliage.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

*Diptyque réalisé par les élèves avec
Julien Paraiso, médiateur culturel à La
Fabrique du lin de Quintin*



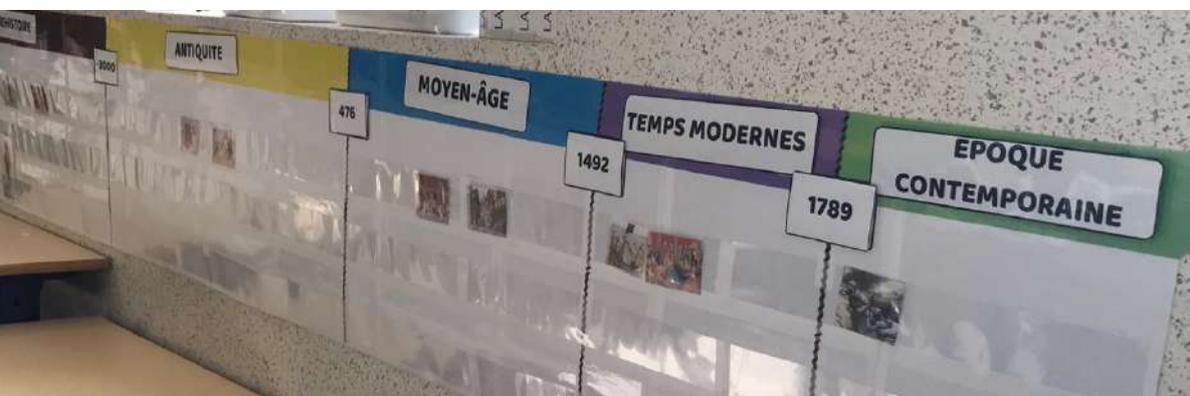
Matériel : une vingtaine de cartes postales anciennes de la ville, des étiquette plastiques, 2 tablettes ou appareils photos numériques, un logiciel de graphisme (Photoshop), un support en carton ou en liège, des fils, des punaises.

Cet atelier est inspiré de l'activité proposée par Julien Paraiso, animateur culturel, à la Fabrique du lin de Quintin.

Ressource : la base de données du musée de Bretagne :
<http://www.collections.musee-bretagne.fr/>

Créer un diptyque à partir de cartes postales

1. En ligne sur le site des archives départementales, rechercher des cartes postales anciennes de la ville.
2. Les photocopier et les plastifier pour pouvoir ensuite les manipuler en extérieur.
3. Faire choisir à chaque élève une carte postale de la ville, à partir de laquelle décrire ce qu'il voit et deviner où se situe le lieu photographié.
4. En s'aidant du plan cavalier, essayer de repérer le lieu et l'angle de prise de vue.
5. Dans une deuxième partie, emmener les élèves en balade. Munis de leurs cartes postales, chacun essaye de retrouver le lieu de prise de vue et le bon cadrage, pour à son tour prendre une photographie.
6. De retour en classe, l'élève crée sur l'ordinateur un diptyque « avant/après » en mettant en regard la carte postale et sa prise de vue actuelle.
7. En guise de restitution collective, placer le plan cavalier sur un tableau en liège autour duquel accrocher les diptyques des élèves, reliés aux sites localisés par un fil.



Se repérer sur une frise chronologique

1. Réexpliquer le rôle d'une frise chronologique et le sens de la lecture.
2. En s'appuyant sur la frise chronologique affichée au mur de la classe, situer jusqu'à quelle période les élèves savent se repérer.
3. En s'aidant de la brochure de découverte de la cité, extraire les évènements clés de l'évolution de la Petite Cité de Caractère, et prendre le temps de les vulgariser et les comprendre.
4. Rechercher sur internet des images correspondants à ces évènements (bataille, aménagement du château vers plus de confort, industrie toilière, arrivée du chemin de fer etc.).
5. Relier les évènements de l'histoire locale à l'histoire nationale, en collant les vignettes sur la frise.

Matériel : frise chronologique en classe, papier canson, feutres, ciseaux, pâte à fixe.

Par exemple : En 845 Nominoé remporta la bataille de Ballon contre le roi de France, Charles le Chauve, il se proclama roi de Bretagne et proclama l'indépendance de son royaume. Au milieu du XII^{ème} siècle, le duché devint un enjeu géostratégique pour les deux grandes puissances européennes qu'étaient la France et l'Angleterre. En 1064, Guillaume le Conquérant mena une expédition contre la Bretagne (voir quelques extraits sur la Tapisserie de Bayeux). De 1341 à 1364 la Guerre de succession de Bretagne vit s'affronter Jean de Montfort (soutenu par le roi anglais Édouard III) et Charles de Blois marié à Jeanne de Penthièvre (soutenus par le roi français Philippe VI) pour l'héritage du duché. Dans la seconde moitié du XV^{ème} siècle, la guerre de Bretagne opposa cette fois le duché breton et le royaume de France, avec notamment la victoire en 1488 du roi de France Charles le VIII, à Saint-Aubin du Cormier, sur le duc François II : ce qui aboutit au mariage de la duchesse Anne de Bretagne avec Charles VIII. Par la suite, François Ier proclama en 1532 l'union de la Bretagne avec le royaume de France. Au XVI^{ème} siècle, la Bretagne fut marquée par les guerres de religions : c'est d'ailleurs à Nantes que fut signé l'Edit de 1598 par Henri IV. Les XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles marquèrent une période de prospérité économique pour la Bretagne, grâce à l'industrie et le commerce des toiles de chanvre et de lin exportées en « Europe ». À la Révolution française, 4 des 9 évêchés ont été supprimés et la Bretagne fut divisée en 5 départements. Contrairement à d'autres régions, la Bretagne resta peu marquée par la Révolution industrielle.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

- Aborder le patrimoine industriel et s'interroger sur la notion de progrès.
- Être sensibilisés au changement climatique, biodiversité, développement durable.
- Mettre en relation les matériaux avec leurs utilisations.

Matériel : feuilles, stylos et feutres.

Étudier un site industriel

1. Travailler sur un site considéré comme relevant du « patrimoine industriel » et l'aborder dans un premier temps, comme un ancien lieu de production.
2. Écrire des questions à poser à un professionnel, à même de raconter l'ancien métier.
3. S'interroger sur la notion de progrès technique et sur la préservation d'un lieu où se déroulait une activité devenue obsolète. Si le lieu a d'ores et déjà été réhabilité, donner son avis. Si c'est un projet à venir, imaginer un futur usage pour ce lieu.
4. S'intéresser à l'architecture du lieu que l'on peut trouver belle et intéressante.
5. En Arts plastiques, croquer de manière graphique, les grandes lignes du bâtiment.
6. Débattre de l'élargissement de la notion de « patrimoine ».

Le patrimoine est une notion qui a beaucoup évolué avec le temps et s'est élargie à de plus en plus de types de créations. Au départ elle renvoyait aux monuments les plus anciens, datant du Moyen Âge et ayant subi des dommages pendant la Révolution française (châteaux, églises, manoirs) : « vieilles pierres », monuments historiques (1830). Puis la notion s'est étendue aux sites naturels (1930), aux abords des bâtiments (1943 : périmètre des 500 mètres) ainsi qu'aux quartiers plus vastes (1962, secteurs sauvegardés). La troisième extension fut d'ordre catégoriel, avec un intérêt pour des éléments de la vie rurale et industrielle (1970), devant la disparition des modes de vie traditionnels : à valeur de témoignage. Ce fut la naissance de ce qu'on appelle encore aujourd'hui le "petit patrimoine". La logique est aussi passée l'unicum à la série (les Chemins de Compostelle, la chaîne des Puys etc.). De plus, l'architecture contemporaine réalisée il y a moins de 100 ans fit des émules (1999). Depuis 2003, les créations immatérielles sont aussi prises en compte.

Ce qu'il faut comprendre c'est que le patrimoine procède par adjonction : les individus se sont rendu compte de la valeur d'autres biens culturels que les seuls châteaux et églises, ainsi de nouveaux types de patrimoine se sont ajoutés sans que les anciens ne disparaissent.

7. Lister les critères sur lesquels se baser pour parler de « patrimoine » (l'ancienneté, l'authenticité, l'état de conservation, la rareté, l'intérêt historique, artistique, architectural mais aussi technique ou scientifique, l'originalité, la valeur fonctionnelle, l'attachement populaire... etc.).



Matériel : pochette plastique (récolter des matériaux), plan cavalier, calque, feutres.

Identifier qui sont ces arbres

1. Interroger les élèves sur la dichotomie ville / nature.

Ville et nature ont souvent été opposées : une ville « construite par l'homme », une nature « sauvage », une ville « grise en hiver, un peu plus verte l'été »...

2. Collectivement, donner une définition « large » de la nature, en ville.

Il s'agit d'entendre par « nature » : l'air, l'eau*, les sols et le tissu vivant constitué des bactéries, la faune, la flore (sur le béton il y a des lichens et des mousses qui poussent, qui s'incrument...) les squares, jardins, toitures et murs végétalisés, mais aussi les milieux agricoles et forestiers à proximité.

*Remarquer que les noms des rivières se retrouvent dans la nomination des villes (Guéméné-sur-Scorff, Jugon-les-Lacs, Montfort-sur-Meu, La Roche-Jaudy).

3. Demander aux élèves leurs avis.
 - Estimez-vous qu'il y a assez d'espaces verts dans la cours de l'école ? dans la ville ?
 - Est-ce un critère important pour vous, d'avoir accès à la nature à proximité de l'école ou votre maison ?
 - Diriez-vous que la nature est partout en ville ? ou qu'elle n'est nulle part ?
 - Avez-vous en tête des exemples de lieux conciliant les deux ?
4. Revenir rapidement sur l'histoire de la nature en ville.

Longtemps considérée comme agressive, la nature a été reléguée hors la ville, de l'autre côté des remparts, exception faite des jardins privés généralement réservés à une élite. Il faudra attendre le XVIII^{ème} siècle, le siècle des Lumières - synonyme d'hygiène et de confort - pour voir la nature arriver en ville : les promenades deviennent des espaces publics, on aligne des arbres le long des boulevards et on aménage des parcs et jardins comme autant de lieux de rassemblement et de détente. À la fin du XIX^{ème} siècle, dans un contexte de révolution industrielle, de pollution et d'expansion

III. Pistes d'ateliers par disciplines



des villes, l'anglais Ebenezer Howard imagine la « cité-jardin » combinant les avantages de la ville avec ceux de la campagne. Dans les années 50, la prise en compte de la nature en ville redevient accessoire en comparaison du besoin urgent de logements. Les citadins grâce à l'essor de la voiture aux congés payés, vont chercher la nature hors de la ville. La pensée écologique ne disparaît pas pour autant. On défend aujourd'hui de plus en plus le concept de « ville durable ».

5. Interroger les élèves sur le rôle de la nature en ville.

La nature embellit la ville. Elle est un réservoir de biodiversité, refuges à de nombreuses espèces (faune/flore). Les jardins sont des lieux de sociabilité et de jeux. Ils favorisent la détente et le sport.

Les arbres offrent des îlots de fraîcheur et d'ombres, agréables surtout l'été et en cas de canicule. Ils participent aussi à la qualité de l'air car absorbent le CO₂. Les espaces verts absorbent l'eau de pluie pour leur propre développement et peuvent jouer un rôle essentiel pour éviter les inondations. De plus, l'eau est purifiée avant son retour dans les nappes phréatiques. Les jardins potagers permettent aux citadins une certaine autonomie alimentaire...

6. Sur le plan cavalier, identifier les zones de nature.
7. Faire observer que les arbres y sont uniformément représentés.
8. Proposer de partir en promenade dans la ville, suivant les zones d'arbres repérées préalablement, afin de récolter des indices sur ces arbres (feuilles, fruits, empreintes de l'écorce, formes, hauteur etc.).
9. De retour en classe, déterminer quels sont les arbres rencontrés. Se demander s'il s'agit d'essences variées, d'origine locale.
10. Les dessiner au plus proche de la réalité, sur un calque posé au-dessus du plan cavalier.



Imaginer ma ville plus verte

1. Sur le principe d'un lieu/une histoire, les élèves doivent choisir un lieu dans la ville et dessiner leur jardin rêvé ou une promenade plantée.
2. Le résultat peut être rendu au format 1 feuille A4 scindée en deux, avec un dessin et un texte descriptif. Possibilité autrement, de retranscrire leurs intentions sur un photomontage.
3. Se rapprocher des services techniques de la commune et proposer à la classe de participer à la plantation de nouveaux arbres dans un espace public. De cette manière, les élèves pourront observer l'évolution de ces arbres dans les prochaines années.

Matériel : feuille, stylo et feutres, logiciel de graphisme (Photoshop).

III. Pistes d'ateliers par disciplines

Compétences :

- Acquérir et utiliser un lexique pour décrire un monument, un espace.
- Reconnaître les caractéristiques de certains édifices.
- Comprendre les modes de construction.
- Comprendre l'agencement d'une façade.
- Reconnaître l'utilisation de matériaux locaux

Matériel : feuille, imprimantes, cahier.

Comprendre une façade et les matériaux

1. Partir en promenade urbaine et s'arrêter devant 3 bâtiments emblématiques pour s'entraîner à décrire l'agencement d'une façade.

Les formes et les volumes (R, R+1, R+1+C, horizontal, vertical...), les murs (matériaux et couleurs utilisés), le mode de construction et la mise en œuvre (pans de bois et encorbellement pour l'habitat et le commerce, appareillage en moellons ou en pierre de taille), la toiture (ardoises...), les percements : portes, fenêtres (nombre, emplacement, formes...), les décors (enseignes, balcons en fer forgé, mosaïque, colonnes ou pilastres...).

2. Déterminer les éléments de la structure d'une maison, les matériaux, qu'est-ce qui donne le caractère : les façades à pans de bois, le caractère ancien datant du Moyen Âge.
3. Faire émerger le principe des ressources locales pour les constructions : bois et pierre.

Pendant des millénaires, les architectes ont utilisé les ressources locales, présentes dans le sous-sol de la région. C'est cela qui donne aux maisons leur caractère et c'est moins cher que d'importer. Avec l'ère industrielle et le développement des transports, des matériaux nouveaux ont modifié l'art de bâtir (fer, verre, PVC, béton...) et les bâtiments sont devenus de plus en plus grands et transparents. Cela pose des problèmes environnementaux.

4. Apprendre à distinguer l'utilisation du bois et de la pierre, et discuter de leur intérêt.

Le bois peut être utilisé à l'intérieur d'un bâtiment (pour les poutres, les planchers, et les charpentes) et à l'extérieur (pour les structures en pan de bois, les encadrements de fenêtre, les portes). Il concerne généralement l'habitat ou le commerce, mais aussi les voûtes des églises. On utilise principalement le chêne dont la densité et la résistance permettent de longues portées et une durabilité dans le temps. Pour les maisons, les remplissages se font le plus souvent en torchis (terre crue et paille) tandis que les murs « gouttereaux » (de côtés) et la façade arrière peuvent être en pierres.



Les maisons « à porches » ont une galerie couverte idéale pour protéger les marchandises et déambuler à l'abri, tout au long de la rue. Les maisons dites « en encorbellement » possèdent un ou plusieurs étages en surplomb, pour gagner de l'espace supplémentaire et protéger des intempéries l'étage inférieur. A noter que les encorbellements trop prononcés obscurcissaient les rues du Moyen Âge et favorisaient la propagation des incendies.

Les pans de bois peuvent former des motifs (accolades) ou recevoir des décors (chapiteaux, sculptures). Certains sont peints en couleurs et permettent de distinguer le bâtiment, de loin. Il n'y a jamais de volets extérieurs sur les façades anciennes, mais des volets intérieurs.

La pierre est un terme générique pour désigner plusieurs types de matériaux (granit, calcaire, schiste rouge, poudingue etc) de différentes duretés et couleurs.

La pierre sert principalement pour la maçonnerie : le mur peut être construit en moellons plus ou moins dégrossis ou en « pierres de taille » bien dessinées ; lesquels sont appareillées avec des joints plus ou moins fins.

Le remploi de « vieilles pierres » s'observe souvent pour les lucarnes, les dessus de portes ou les pavés des rues.

6. Faire comprendre que les constructions en bois ne résistent pas aux incendies, d'où le changement de matériau : la pierre (ex : vidéo de l'incendie de Londres au Moyen Âge).
7. Imprimer des vignettes avec les différents matériaux utilisés dans la ville. Les coller sur les édifices du plan cavalier.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Photo ci-dessus : Ecole primaire Anatole Le Braz de Tréguier.

Matériel : 2 tablettes ou appareils photo, papier/ carton, colle, feutres ou peinture.

Construire des maisons à pans de bois

1. Effectuer une nouvelle visite plus ciblée du centre-ville afin de repérer les façades du cœur historique, afin de les reproduire en volume.
2. Disposer les bandes de structure (piliers et poutres) de la maison, sur la feuille blanche.
3. Coller un rectangle de papier pour le toit. Délimiter les portes et fenêtres par des fines bandes marron.
4. Combler les espaces entre les portes et fenêtres avec des bandes fines, les disposer soit obliques soit verticales, au choix.
5. Plier la façade de manière à créer les encorbellements
6. Exposer les dessins en classe.



Observer et comparer différents éléments de la ville de même nature

1. Effectuer une nouvelle visite plus ciblée du centre-ville afin de repérer les portes dans la ville.
2. Diviser la classe en deux équipes (à tour de rôle) pour dessiner et photographier les portes.
3. S'habituer à distinguer une porte ancienne d'une porte contemporaine.
4. De retour en classe, afficher les dessins / photographies en un mur d'images.
5. Identifier leurs points communs et leurs différences.
6. Enrichir son vocabulaire concernant la porte.

Vantail, motifs géométriques, moulures, arc en plein-cintre, arc-brisé, heurtoir de porte (en forme de main), colonne, pilastre, écoinçon, entablement...

7. Comprendre qu'un objet que l'on considère d'abord comme utilitaire peut aussi être beau et porteur de significations diverses, par les matériaux et les formes qui le constituent.
8. Comprendre qu'il existe plusieurs types de portes.

Pour marquer un passage entre l'extérieur et l'intérieur de la ville (porte d'en-haut, porte d'en-bas, poterne, arc de triomphe...), pour mettre en évidence l'entrée d'un bâtiment public, pour signifier le pouvoir du propriétaire, pour ouvrir et fermer un bâtiment tout simplement.

Matériel : feuilles canson, feutres, 2 tablettes ou appareils photo, cahier.

Cet atelier est inspiré de l'activité proposée dans le Vademecum « Patrimoine de proximité » de l'INHA : <https://www.inha.fr/fr/actualites/presse/communiques-et-dossiers-de-presse/en-2019-2/vademecum-le-patrimoine-de-proximite.html>

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

- Comprendre la démarche artistique.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, travail en volume...).
- Faire usage des outils informatiques au service de la pratique plastique.
- S'interroger sur les statuts d'une image.

Matériel : plan cavalier N&B imprimé, feuille, crayons de couleurs ou feutres.

Ressources en ligne :

<https://damiencabiron.fr> et
<https://damiencabiron.fr/dimezelled>

L'art du plan cavalier

1. Possibilité d'organiser une visioconférence avec l'artiste (selon son plan de charge). Son déplacement est difficile, il habite à Dole dans le Jura.
2. Comprendre que les plans cavaliers sont le regard d'un artiste sur les cités.

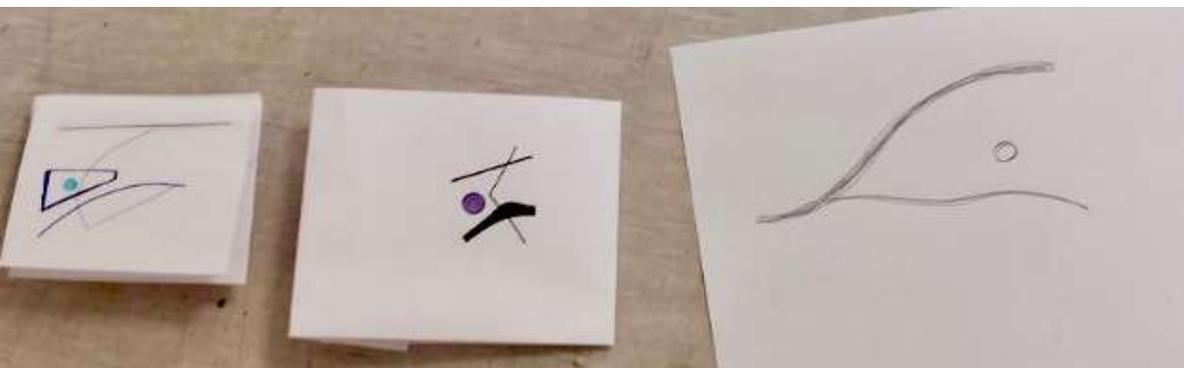
Architecte et artiste, Damien Cabiron a un style de dessin bien reconnaissable, que certains rapprochent de la bande dessinée, ainsi qu'une palette chromatique pastel et une affection pour la nature, omniprésente dans ses plans... Bien qu'il vise une représentation la plus fidèle possible du lieu, l'artiste opère des choix, à commencer par l'angle retenu pour présenter la commune, ou le style de la végétation.

3. Présenter l'exposition Dimezelled et observer plusieurs œuvres en ligne.

Damien Cabiron a réinterprété ses plans cavaliers, en introduisant des personnages féminins, dites « allégories », bien plus grandes que les bâtiments afin de jouer sur un jeu d'échelle et mettant en lumière certains bâtiments.

4. Proposer aux élèves de dessiner « à la manière de Damien Cabiron » en ajoutant à leur tour un personnage de plus grande échelle dans le plan. Pour cela, imprimer une partie du plan où il y a des espaces blancs. S'autoriser à dessiner sur les bâtiments, avec un point de vue surplombant. Dessiner en couleurs. Penser à mettre une ombre.
5. Intégrer un personnage permet de comprendre la perspective oblique.
6. Mettre en place un storytelling (une histoire à partir du personnage) // projet interdisciplinaire : avec le français.





Logos réalisés par les enseignantes de Montfort-sur-Meu lors de la formation avec Damien Cabiron

Dessiner un logo pour ma ville

1. Observer le logo des Petites Cités de Caractère® : marron ou noir, on y voit les contours d'une maison, d'un clocher et d'un bâtiment plus haut que le premier, soulignés d'un trait oblique.
2. S'interroger sur les critères de réussite d'un logo : il faut qu'il soit simple, lisible, facilement reconnaissable, compréhensible et mémorable, qu'il utilise peu de couleurs...
3. Lister les éléments caractéristiques de notre ville susceptibles d'apparaître sur le logo (un château, une rivière, un arbre caractéristique, un livre...).
4. Individuellement, dessiner son logo sur petit format et en un temps restreint.
5. Recommencer plusieurs fois pour épurer le dessin et passer du figuratif à l'abstrait, sans trop détailler. Dans un premier temps, ne pas s'inspirer de logos existants au profit de l'imagination.
6. Afficher les productions des élèves au tableau.
7. Retenir la meilleure proposition et la proposer pour le site internet de l'école.

Matériel : logo des Petites Cités de Caractère®, feuille, critérium et feutres.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

Œuvres des élèves de primaire de M. J. Billon à Tréguier, sur la place de la cathédrale



Matériel : papier à dessin épais, plié en « accordéon », aquarelle ou craie grasse, pinceaux réservoirs remplis d'eau, palettes individuelles, supports rigides (type calendriers), pinces pour fixer la feuille de peinture au support.

Atelier peinture

1. Trouver un espace propice à s'asseoir au calme dans la ville et occuper cet espace pour peindre (ex : la place du centre-ville, le cloître, le jardin médiéval etc.). Prendre le temps d'observer son environnement et s'appropriier le point de vue de l'artiste.
2. En amont, l'intervention d'un artiste est possible : préparer des questions, lui demander de présenter sa démarche, quelques-unes de ses peintures.
3. Donner la consigne de peindre sans retouche, en essayant de représenter le réel.
4. Jouer sur le contraste clair/foncé en diluant plus ou moins la peinture.
5. Une fois terminées les productions des élèves peuvent facilement être posées debout, grâce au pli.
6. Transposer la technique à d'autres endroits de la ville.





Réinventer mon école / collège

1. Prendre une photo de l'établissement scolaire, l'imprimer en grand et le décalquer sur du papier calque, en s'appuyant sur la fenêtre de la classe (la lumière crée un effet de transparence). Veiller à bien remplir toute la feuille.
2. Mettre à disposition des élèves pour inspiration, des images de bâtiments emblématiques du monde entier, de tous styles et époques (ex : la Grande Pyramide, la Basilique Sainte-Sophie, le Temple d'Angkor Vat, la Villa Rotonda, la Villa Savoye, l'Opéra de Sydney, la Maison Hundertwasser etc.) et des images de matériaux variés (pierre, bois, brique, mosaïque, aluminium, vitrail...).
3. Customiser la façade de son établissement, avec l'idée d'avoir une école « œuvre d'art ».
4. Laisser la créativité des élèves s'exprimer et développer un univers personnel marqué par la couleur.
5. Ne pas hésiter à s'inspirer de l'univers chromatique d'artistes au choix.

Matériel : feutres, pastels, papiers colorés, papiers brillants, chutes de tissus, paillettes...

A titre exemple, Friedensreich Hundertwasser (1928-2000) est né en Autriche, il a étudié l'art à l'université de Vienne avant de devenir peintre et architecte. Hundertwasser refusait les lignes droites, qui étaient pour lui des formes totalement absentes de la nature. Il végétalisait les constructions, les toits, cassait les formes trop rectilignes, plaçait les fenêtres à différents niveaux et recouvrait les façades de couleurs. Son chef d'œuvre, la Hundertwasserhaus, est un logement HLM réalisé à Vienne entre 1983 et 1986 qui comprend 52 logements sociaux, 4 cafés-restaurants ainsi que 16 terrasses privées et 3 terrasses.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : feuilles de papier épaisses, ciseaux, feutres, crayons de couleurs, colle.

Tutto :

<https://www.youtube.com/watch?v=iUN0ZyHAOYE>



Pop-up réalisés par les élèves de primaire de Mme B. Brisset à Combourg

Créer une carte de la « rue » en pop-up

1. Expliquer la technique de « pop-up » : une technique d'animation et de mise en volume d'une page lors du mouvement d'ouverture de cette dernière

Pour créer une carte :

2. Prendre une feuille blanche et la plier en deux, dans le sens de la longueur.
3. Avec les ciseaux, faire deux découpes de même longueur, perpendiculaires au pli. Elles doivent être parallèles. Attention : la découpe ne doit pas être plus grande que la moitié de la feuille pliée.
4. Plier la découpe à gauche, puis à droite, puis ouvrir la feuille.
5. Pousser le module vers l'avant, puis fermer la page, appuyer sur le module, et rouvrir la page.
6. Créer plusieurs modules, comme autant de maisons dans une rue. Se référer si besoin, au plan cavalier.
7. Décorer les maisons en ajoutant des fenêtres, des cheminées ou des portes.
8. C'est possible également de dessiner sur le reste de la page (le ciel, la nature...).
9. Mais encore, de dessiner sur une nouvelle feuille, des éléments plus compliqués (un toit, un arbre ou un vélo), proportionnels à la taille des maisons, à découper puis à coller directement sur les modules des maisons.

Pour réaliser un livre de classe avec toutes ces cartes en pop-up :

10. Coller chaque carte sur une feuille, plus fine, pliée en deux. Utiliser la colle seulement sur les contours.
11. Coller les pages entre elles.
12. Ajouter un titre à la première de couverture, et décorer la 1^{ère} et la 4^{ème} de couverture.



Oeuvres conçues par les collégiens de
Mme N. Douillard à Guémené-sur-Scorff

Réaliser une peinture numérique

1. A partir de photographies de bâtiments emblématiques de la ville, les élèves doivent transformer l'une d'entre elles avec l'outil numérique pour qu'elle ressemble à une peinture.

Ce travail aborde la problématique de comment donner une illusion de matière picturale à une photographie avec l'outil numérique. Il questionne le statut de l'image photographique (les images à partir desquelles ils ont travaillé), picturale (avec l'illusion de matière) et virtuelle (tant qu'elle n'est pas imprimée).

2. Afficher les réalisations au mur.

Matériel : 2 tablettes ou appareils photo, logiciel de graphisme (Photoshop).

Tutto :

<https://www.youtube.com/watch?v=iUN0ZyHAOYE>

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : blason de la ville imprimé, feuilles de papier blanches, ciseaux, feutres, crayons de couleurs.

Fabriquer mon blason

1. Présenter aux élèves le blason de la ville.
2. Commencer par expliquer ce qu'est un blason.

Les blasons nous viennent du Moyen Âge. C'est un emblème de reconnaissance d'une famille ou d'une ville. On y représente ce qui caractérise le territoire, ses valeurs, son patrimoine, avec un ensemble de formes et de couleurs. La science des blasons est appelée « l'héraldique », elle s'appuie sur des règles précises qui régissent la création et la lecture des blasons. L'élément central du blason s'appelle l'écu. Sur l'écu, on applique des couleurs : or (jaune), argent (blanc), gueule (rouge), azur (bleu), sable (noir), pourpre (violet), sinople (vert). Pour composer son blason, on peut le laisser « plain » c'est-à-dire sans séparation, ou le diviser (verticalement, horizontalement, en biais, en quatre). On utilise également des symboles et des figures (dessins). Un texte peut être écrit sur un phylactère, sorte de bandeau flottant.

3. Proposer aux élèves de créer un nouveau blason pour leur ville, avec des consignes homogènes.
 - Diviser le blason en 4 parties.
 - Dessiner sur un des pans du blason (en telle couleur...) un monument, un objet ou un animal symbolique de la ville, un événement marquant de l'histoire de la ville, ce que l'élève aime de la ville, ce que l'élève souhaite pour le futur de la ville etc.
 - Écrire sur un phylactère, la devise de la ville.



#OBJECTIF PATRIMOINES CONCOURS PHOTO

BRETAGNE

Toutes les informations (modalités, règlement, lots à gagner...) SUR :

WWW.PATRIMOINES-DE-BRETAGNE.FR

Participer au concours photo

1. L'atelier peut être réalisé individuellement ou par groupes de 2 à 4 participants.
2. Au cours de la sortie, inciter les élèves à expérimenter 2 ou 3 points de vue différents.

Veiller à la composition (choisir l'orientation, bien cadrer le sujet ou l'action, veiller à l'arrière-plan à ne pas voir des éléments indésirables, jouer avec les perspectives...). Être attentif à l'exposition (pour donner une ambiance à la photo : dramatique ou joyeuse, faire attention aux ombres...). Varier la mise au point (le flou peut être artistique...).

3. Se concerter pour n'en choisir qu'un seul au final.
4. Afficher les photographies. Prendre de temps de les découvrir ensemble afin que chacun exprime et argumente ses choix.
5. Accompagner les élèves dans l'envoi en ligne.

Matériel : appareils photo.

Rappel :

Les trois réseaux Petites Cités de Caractère®, Communes du Patrimoine Rural et Union des Villes d'Art et d'Histoire-Villes Historiques de Bretagne organisent chaque année, entre le mois de mai et le mois d'août, le concours photo #Objectif Patrimoines dans les cités labellisées.

L'objectif de ce concours est d'utiliser la photographie pour favoriser la découverte des patrimoines (bâti, paysager) et valoriser leur diversité. La participation au concours est gratuite ; et il existe une catégorie enfant de moins de 15 ans à laquelle peuvent s'inscrire les classes.

Parmi l'ensemble des photos reçues, 30 photos (10 pour les Petites Cités de Caractère) sont sélectionnées par un Jury et récompensées (1er prix : un appareil photo numérique d'une valeur de 500 € ; puis du 2ème prix au 30ème prix : des entrées dans des équipements ou sites : châteaux, musées...).

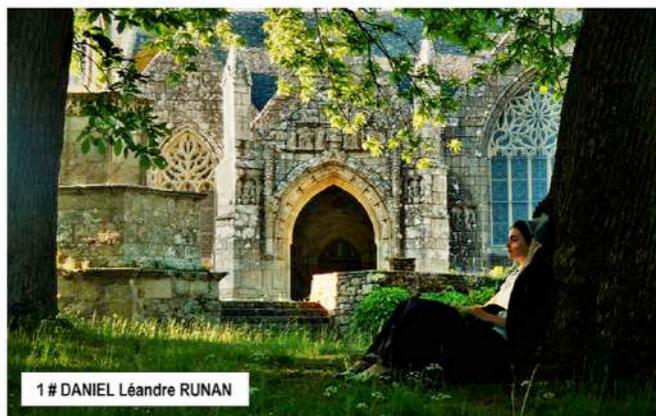
Les prix sont envoyés et pris en charge par les organisateurs. L'annonce des résultats a lieu pendant le week-end des Journées Européennes du Patrimoine de l'année suivante (septembre).

III. Pistes d'ateliers par disciplines

NB : L'inscription et le téléchargement des photos (3 maximum par élève) se font à partir d'un formulaire à remplir sur le site internet www.patrimoines-de-bretagne.fr/concours-photo.

Une autorisation parentale est obligatoire pour les mineurs afin de participer au concours (à télécharger sur le site). Si des personnes ou des biens sont reconnaissables sur les photos, les élèves doivent obtenir les autorisations écrites nécessaires de la part des personnes concernées, non seulement pour être prises en photo mais également pour que les photos soient exploitées.

Chaque élève gagnant cède aux « 3 Réseaux » les droits d'auteur sur les photos, à savoir le droit de communiquer au public son nom et prénom dans le cadre de sa participation au concours, et de reproduire et d'utiliser tout ou partie des photos à des fins promotionnelles des cités, et non commerciales.



1 # DANIEL Léandre RUNAN



2 # DUFOUR Elise RENNES

LES GAGNANTS
Edition 2021



3 # POULAIN Apolline CHATEAUGIRON

Compétences :

- Écouter pour comprendre la personne qui guide.
- Être attentif au vocabulaire employé.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- S'exprimer à l'oral.
- Parler en prenant en compte son auditoire.

Réaliser un Abécédaire photographique du patrimoine

Matériel : 2 tablettes ou appareils photo.

1. Lors d'une déambulation dans les rues de la ville, les élèves cherchent un alphabet complet qui se dégage des éléments architecturaux, paysagers et patrimoniaux (banc, enseigne, branche, nuage, signalétique routière...).
2. Prendre des photos.
3. C'est l'occasion ensuite de travailler à un glossaire.

Par exemple : Agriculture / Aménagement urbain / Arbre / Architecture / Arc-boutant / Banlieue / Béton / Bief / Biodiversité / Bois / Bow-Window / Brique / Cabane / Cadre de vie / Campagne / Centre-ville / Chantier / Château fort / Chemin de ronde / Cheminée / Cité / Commerce / Commune / Coupole / Demeure / Densité / Dent-creuse / Développement durable / Échelle / École / Eco-quartier / Éperon barré / Encorbellement / Escalier / Espace / Espace public / Étalement / Extension / Façade / Faubourg / Fenêtre / Friche industrielle / Fronton / Garde-corps / Gouttière / Habiter / Horizon / Imaginaire / Immeuble / Impasse / Intramuros / Jardin / Kiosque / Lieu / Lotissement / Lucarne / Mairie / Maison / Moulure / Nature / Oculus / Pans de bois / Perspective / Pilastre / Porche / Plan cavalier / Quai / Quartier / Remparts / Ressources / Rue / Signalétique / Toiture végétalisée / Tympan / Urbanisme / Usages / Ville / Vivre-ensemble / Voie ferrée / Yourte / Zone de Protection du Patrimoine.



III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : feutres pour le tableau, cahier, stylos.

Ressources en ligne :
<https://damiencabiron.fr> et
<https://damiencabiron.fr/dimezeiled>.

Composer un poème « Patrimoine en poésie »

1. Inviter les enfants à laisser libre cours à leur imagination en composant, dans le cadre d'un atelier, un poème sur le patrimoine. Pourquoi pas dans le cadre d'une correspondance écrite / jumelage avec une autre école d'une Petite Cité de Caractère.
2. Débuter par des jeux comme la balle aux rimes : mettre les enfants en cercle et choisir un son (« a », « ion »...), nommer un participant qui devra trouver un mot rimant avec le son choisi puis le précédent camarade, et ainsi de suite. Ce jeu permet de trouver une multitude de mots qui riment. On peut écrire ces mots au tableau (noms propres, noms communs, verbes, onomatopées, lieux, personnalités, météo, etc.) qui pourront servir de « déclencheurs d'écriture ».
3. Possibilité de s'aider des œuvres « Dimezelled » de Damien Cabiron pour ébaucher un storytelling (une histoire) à partir du personnage.
4. Poursuivre avec un temps d'écriture plutôt court (pour dédramatiser le passage à l'écrit) et permettre aux élèves de prendre leurs marques (5 minutes d'écriture puis lecture à l'oral, en groupe).
5. Proposer à chaque élève de choisir un sujet qu'il aime particulièrement : monument, espace naturel, savoir-faire, tradition culinaire etc. A eux de trouver leur style et de soigner la présentation. En vers ou en prose, c'est l'originalité qui prime. La mise en forme artistique des textes est la bienvenue.
6. Prévoir un mur de poèmes à afficher en classe.



Concevoir une visite guidée - « Guides en herbe »

Matériel : cahier, stylos.

1. Lors de la promenade urbaine, les élèves choisissent un monument ou un site d'intérêt à présenter à d'autres élèves, leurs familles ou les élus.
2. De retour en classe, ils enrichissent leurs recherches, encadrés par l'enseignant et/ou le documentaliste.
3. Vient ensuite le moment de rédiger une courte présentation orale en prenant appui sur ses notes, pour une visite guidée.
4. Mémorisation et oralisation des textes rédigés.
5. Entraînements divers en classe, puis in situ.
6. Proposer des visites, en fin d'année ou pour les Journées Européenne du Patrimoine (3^{ème} week-end de septembre): soit postées (chaque élève se positionne dans le lieu choisi) soit déambulées : les visites se font au départ de l'école, et chaque élève fait arrêter le groupe à l'endroit souhaité.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Matériel : feuilles de papier, plan cavalier imprimé, stylos, feutres, crayons de couleurs.

Réaliser un support de découverte de la cité pour des enfants

1. En s'inspirant de la brochure de découverte de la ville, conçu pour les adultes et les familles, proposer aux élèves de créer un dépliant à destinations d'autres enfants, pour les accompagner dans leur découverte de la cité.
2. Dans un premier temps, choisir des points d'intérêt à faire découvrir. Il peut s'agir d'un bâtiment, d'un espace vert ou de jeu, d'un équipement... y compris « hors-cadre ».
3. Prendre une photo de chaque endroit.
4. Concevoir le dépliant (recto) à partir d'une feuille A3 pliée en 2 puis en 8, organisée autour du plan cavalier collé dessus.
5. Y numéroter les points d'intérêt, y compris dans la partie blanche « hors-cadre ».
6. Y ajouter les photos et les textes.
7. Choisir un compagnon de route contemporain de notre époque (ex : Pierre, 10 ans, brun, avec un T-shirt vert) et le dessiner. C'est lui qui parlera à la première personne et guidera les lecteurs.
8. Écrire, pour chaque lieu, un paragraphe explicatif (historique, sensible).
9. Scanner le dépliant et le distribuer aux camarades des autres classes.



Organiser une chasse au trésor / Géocaching

1. Au préalable il faut créer un compte sur Géocaching en ligne. C'est gratuit.
2. Imaginer par petits groupes, des devinettes en lien avec l'histoire de la ville.
3. Les écrire sur des papiers qui seront roulés, et les cacher dans des tubes à essai en plastique.
4. Préparer d'autres papiers qui serviront aux participants à inscrire leurs noms dans un tableau.
5. Sur le site Géocaching, créer une cache avec : les coordonnées GPS, les caractéristiques de la cache, et un indice pour la trouver.
6. Proposer aux autres classes faire de découvrir leur patrimoine local à travers cette chasse au trésor numérique. Tout le monde peut y participer à condition d'être équipé d'un smartphone. Une fois trouvée, les participants inscrivent leur nom sur le document à l'intérieur de la cache et la replace exactement au même endroit.

Matériel : un ordinateur, un lot de tubes en plastique, du papier, des stylos, un smartphone.

Ressource :

<https://www.geocaching.com/play>

Exemples d'énigmes :

Où est né le célèbre auteur qui a vécu ici, dans le château ?

Comment appelle t'on la spécialité à base de pommes que l'on fabrique ici chaque automne ?

Pour quelle grande occasion était allumée la lanterne, à l'angle de l'édifice ?

Quel est le nom de la célèbre dynastie de mosaïstes à l'origine de cette œuvre colorée ?

A quoi servait une minoterie ?

A quel autre labyrinthe celui la Vierge noire, fait-il penser ?

De quelle année date le kiosque à musique et pourquoi les habitants l'aimaient beaucoup ?

Pour quelles raisons était invoquée sainte Barbe ?

D'où viennent les traces de frottement sur les murs de l'auberge ?

Que sont les deux « magots » sculptés en haut d'un hôtel fameux de nos jours ?

Combien dénombrerait-on de tisserands dans la cité en 1771 ?

D'où proviennent les étranges visages sculptés sur la façade du fleuriste ?

Quelle femme poétesse a marqué l'histoire de la cité, et fait désormais partie du « matrimoine » ?

Le château de la Ballue a accueilli des élèves, mais pour quelle raison était-ce ?

III. Pistes d'ateliers par disciplines

Compétences :

- S'informer dans le monde du numérique.
- Manipuler les outils du numérique.

Matériel : un ordinateur, le journal communal, cahiers, stylos, logiciel (Photoshop).

Concevoir un petit journal du patrimoine

1. Dans la peau d'un journaliste, les élèves réalisent un petit journal au cours de l'année scolaire, imaginant leur ville en 2050.
2. Ne pas hésiter à interviewer des personnes ressources, en préparant au préalable des questions.
 - Monsieur / Madame X, toujours maire en 2050
 - Quels sont les projets d'aménagement prévus dans les prochaines années ?
 - Quelles modifications le paysage urbain va-t-il connaître, en lien avec le réchauffement climatique (utopie/ dystopie) ?
 - Le patrimoine sera-t-il toujours là ?
3. S'inspirer de la mise en page du journal communal.
4. Photoshopper des photos pour se vieillir et illustrer le journal.



Concours scolaire du Meilleur
Petit Journal du Patrimoine



Réaliser une présentation vidéo de la ville

1. Dans la continuité de la séance « Concevoir une visite guidée - « Guides en herbe », filmer les élèves en pleine médiation.

Matériel : cahier, stylos, une caméra.

Créer une visite virtuelle de la cité

1. A partir du plan cavalier, choisir les points d'intérêt à faire découvrir. Il peut s'agir d'un bâtiment, d'un espace vert ou de jeu, d'un équipement... y compris « hors-cadre ».
2. Rédiger une courte présentation pour chaque lieu.
3. Créer du liant entre ces textes, comme pour raconter une histoire.
4. Filmer le plan cavalier en se déplaçant doucement, de point en point.
5. Accompagner la navigation d'une mise en récit – voix off, sur l'exemple de Mauléon.
6. Légender la vidéo.

Matériel : un ordinateur, une caméra, un logiciel de montage vidéo.

Ressource :

<https://www.youtube.com/watch?v=OmoOeLEZdf4>
(Mauléon).



Et la suite...



Exposition d'élèves au collège de Pleine-Fougères réalisée dans le cadre d'une résidence de l'association Chroniques du territoire

Un temps de restitution final

Un temps fort est vivement recommandé à la fin du projet, pour valoriser l'engagement des élèves, développer leur estime d'eux-mêmes et faire rayonner le projet au-delà de la classe, auprès des camarades, des familles et même des élus de la municipalité. Cette restitution peut prendre différentes formes, comme l'organisation d'une exposition par exemple (dans la cour de l'établissement, la mairie, la médiathèque etc.) au montage de laquelle les élèves sont contributeurs, une présentation en Conseil Municipal, la proposition d'une visite / activités lors des Journées Européennes du Patrimoine etc.

Un vademecum à enrichir

En espérant que ce vademecum vous aura apporté des pistes utiles, à mettre en œuvre avec vos classes, nous vous informons qu'il a pour vocation d'être enrichi avec les contributions de futurs enseignants volontaires, afin de valoriser de nouveaux projets et travaux d'élèves sous toutes leurs formes.

L'association Petites Cités de Caractère® reste à votre entière disposition pour vous accompagner, et vous remercie pour votre collaboration.

Suivez-nous sur :

www.patrimoines-de-bretagne.fr

www.petitescitesdecaractere.com

Les contacts :

Association Petites Cités de Caractère® de Bretagne

1 rue Raoul Ponchon - 35069 Rennes Cedex

Pour vous accompagner : Fantine ROSEL, Chargée d'animation culturelle et patrimoniale

Tél : 07 87 28 69 64

Courriel : f-rosel@tourismebretagne.com

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement des Côtes d'Armor

29 avenue des Promenades - 22000 Saint-Brieuc

Émilie LE JALLE, Urbaniste

Tél : 02 96 61 51 97

Courriel : caue22@wanadoo.fr / e.lejalle@caue22.fr

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement du Finistère

32 Boulevard Dupleix - 29196 Quimper Cedex

Olivier HERAULT, Paysagiste

Tél : 02 98 98 69 15

Courriel : contact@caue-finistere.fr / o.herault@caue-finistere.fr

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement du Morbihan

64 rue Anita Conti - 56035 Vannes Cedex

Hélène STATIUS-MULLER, Chargée de mission sensibilisation au patrimoine

Tél : 02 97 62 40 90

Courriel : conseil@caue56.fr / h.statiusmuller@caue56.fr

Conseil d'Architecture d'Urbanisme d'Ille et Vilaine

1, avenue de la Préfecture - 35042 Rennes Cedex

Laurent MANNEHEUT, Architecte

Tél : 02 99 02 40 86

Courriel : laurent.manneheut@ille-et-vilaine.fr

Archives départementales des Côtes d'Armor

7 rue François Merlet - 22000 Saint-Brieuc

Tél. : 02 96 78 78 77

Catherine DOLGHIN

Animatrice pédagogique et culturelle du service éducatif

Courriel : catherine.dolghin@cotesdarmor.fr

Archives départementales du Finistère

5 Allée Henri Bourde de la Rogerie - 29000 QUIMPER

Tél : 02 98 95 91 91

Archives départementales du Morbihan

80 Rue des Venetes - 56010 Vannes

Anne LE TAILLEUR, Responsable du service éducatif

Tél : 02 97 46 32 52

Courriel : anne.letailleur@morbihan.fr

Archives départementales d'Ille et Vilaine

1 Rue Jacques Léonard - 35000 Rennes

Charlotte SARRAZIN, Responsable du service pédagogique

Tél : 02 99 02 40 00

Courriel : charlotte.sarrazin@ille-et-vilaine.fr

Les contacts :

Conseillère DAAC, Patrimoine et Architecture
Hélène LECOUCVEY - GUERIN
Courriel : helene.lecouvey-guerin@ac-rennes.fr

Conseillère pédagogique département Côtes d'Armor
Chargée des arts visuels au 1er degré
Élisa LEPAGE
Courriel : cpd.arts-plastiques22@ac-rennes.fr

Conseillère pédagogique département Finistère
Chargée des arts visuels au 1er degré
Joëlle MEHAT
Courriel : joelle.mehat@ac-rennes.fr

Conseillères pédagogiques départementales Morbihan
Chargées de l'EAC/EDD au 1er degré
Isabelle BUHOT et Sylvia BAUGÉ
Courriel : ce.cpdeac56-est@ac-rennes.fr / ce.cpdeac56-ouest@ac-rennes.fr

Conseiller pédagogique département Ille-et-Vilaine
Chargé de l'EAC/EDD au 1er degré
Christophe LUCAS
Courriel : christophe.lucas@ac-rennes.fr

Coordonnateur départemental Côtes d'Armor
Chargé de l'EAC au 2nd degré
Emmanuel LAOT
Courriel : emmanuel.laot@ac-rennes.fr

Coordonnatrice départementale Finistère
Chargée de l'EAC au 2nd degré
Laurence PERIN
Courriel : laurence.perin@ac-rennes.fr

Coordonnatrice départementale Morbihan
Chargée de l'EAC et l'EDD au 2nd degré
Aline BOULC'H
Courriel : aline.boulc-h@ac-rennes.fr

Coordonnatrice départementale Ille-et-Vilaine
Chargée de l'EAC au 2nd degré
Laila KOUDSI
Courriel : laila.koudsi@ac-rennes.fr

Publication :

- Septembre 2022

Rédaction et pilotage :

- Petites Cités de Caractère® de Bretagne et de France

Crédits photos :

- ARDEPA Nantes, Emmanuel Berthier, Jérôme Billon, Damien Cabiron, Xavier Coadic, Chroniques du territoire, Anne-Sophie Gras, Alexandre Lamoureux, Emmanuel Laot, Julien Paraiso, Municipalité Poitiers, Fantine Rosel

Document non contractuel – sous réserve de modifications.

Ne pas jeter sur la voie publique.



Petites Cités de Caractère® de Bretagne
1 rue Raoul Ponchon - 35069 Rennes Cedex

Suivez-nous sur :     

