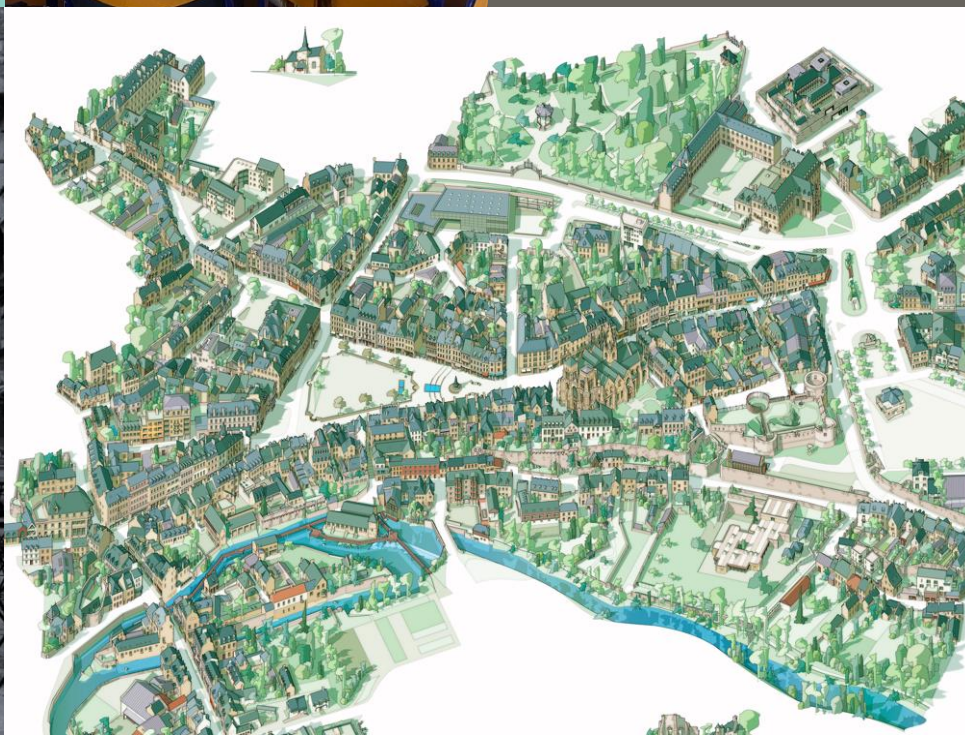




LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT A L'ATTENTION DES ENSEIGNANTS



*Projet d'éducation
artistique et culturelle
autour du plan cavalier*



SOMMAIRE

Préface de la Présidente	3
Introduction	4
L'EAC	6
Les objectifs	8
Concevoir votre projet patrimoine	11
Scénarios pédagogiques	16
En classe, séance d'accroche	17
Un parcours découverte de ma ville	25
Pistes d'activités par disciplines	29
Et la suite ...	65
Contacts	68

Ce vademecum s'adresse aux enseignants de cycle 3 (CM1, CM2, 6^{ème}) soucieux d'éveiller le regard des élèves sur les patrimoines qui se trouvent dans leur environnement immédiat. Il a été élaboré dans le cadre d'une collaboration entre l'association Petites Cités de Caractère® de Bretagne (PCC), un groupe d'enseignants qui a bien voulu prendre part à une expérimentation autour du plan cavalier, des 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), le Conseil à l'Architecture, l'Urbanisme et l'Environnement (CAUE 22) et les archives départementales 22 ; à qui nous adressons nos remerciements.

Préface de la Présidente



Françoise GATEL
*Présidente de l'association
Petites Cités de Caractère®
de Bretagne*

Depuis 2017, le « 100% Education Artistique et Culturelle » est devenu une politique publique prioritaire, en Bretagne notamment. Le ministère de l'Education nationale, de la jeunesse et des sports et celui de la Culture, en lien avec les collectivités territoriales, travaillent de concert pour garantir à nos jeunes l'accès à une éducation artistique et culturelle (EAC) de qualité notamment en direction des territoires ruraux ou éloignés de l'offre culturelle.

Si jusqu'aux années 70, l'idée d'une action culturelle en milieu scolaire n'allait pas de soi, nous plaçons aujourd'hui la formation artistique et culturelle des élèves au cœur des apprentissages utiles à la compréhension et l'appropriation du monde contemporain, notamment dans les champs du patrimoine urbain et du cadre de vie.

Les Journées européennes du patrimoine ont participé à populariser le terme de « patrimoine » qui s'inscrit désormais dans la proximité avec les gens. Il se retrouve sous de multiples formes dans nos Petites Cités de Caractère® qu'il soit bâti, naturel, immatériel ou contemporain : châteaux, fest-noz ou chapelle réhabilitée en centre d'art...

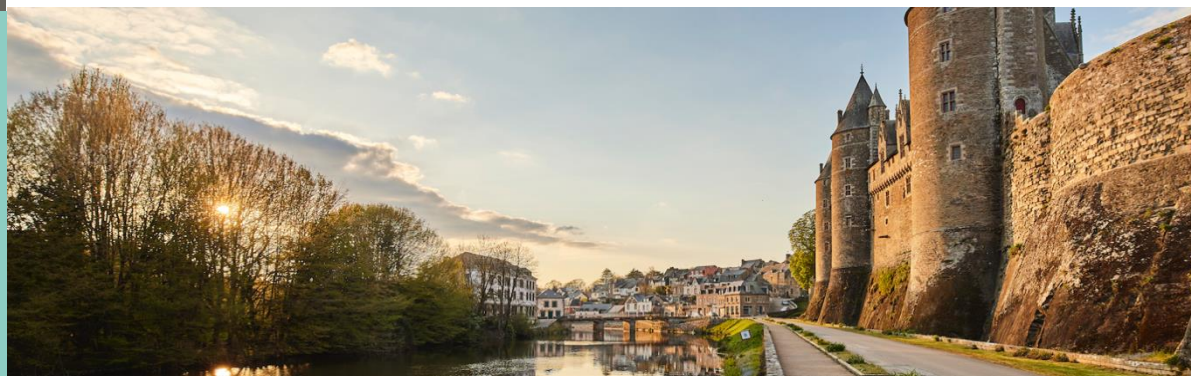
Pour les élèves, l'accomplissement d'une partie de leur scolarité dans l'une de nos Petites Cités de Caractère® est une chance. Elles sont restées des villes authentiques, fières de porter une marque nationale qui les distingue en raison de leur politique active de sauvegarde, de restauration et de valorisation de leurs patrimoines.

A travers ce livret, nous vous invitons à les découvrir au fil de leur histoire et au rythme de leurs ruelles, en vous appuyant sur un support artistique autant qu'original : le plan cavalier de Damien Cabiron et Anne Holmberg.

Vous découvrirez dans les pages qui suivent des pistes d'activités diversifiées à mettre en place à partir de ce plan cavalier, liées aux programmes et aux compétences générales que l'élève développe au cycle 3, dans lesquelles puiser. Le livret encourage aussi l'émergence de projets pluridisciplinaires, agrémentés de rencontres avec des élus et des professionnels du patrimoine.

Nous sommes très enthousiastes par ce projet, et remercions chaleureusement celles et ceux qui contribueront à la réussite des futurs « projets patrimoine » : les enseignants, les personnes ressources de l'Education Nationale, les chefs d'établissements, les artistes, les élus, les professionnels du patrimoine ; et enfin tous nos partenaires sans qui l'opération n'aurait pu voir le jour : le rectorat de l'académie de Rennes, l'Insec, la DAAC et la DRAC Bretagne.

Introduction



Le projet de l'association

Retrouvez-nous sur le site internet de l'association : <https://www.petitescitesdecaractere.com>

De par leurs fonctions de centralités, les Petites Cités de Caractère® de Bretagne accueillent de nombreux établissements scolaires, écoles primaires et collèges confondus. A l'occasion du mandat 2020-2026, l'association a souhaité renforcer ses actions de sensibilisation auprès des scolaires et définir un projet structurant d'Education Artistique et Culturelle, en partenariat avec l'Inseac de Guingamp, dans les champs du patrimoine, de l'architecture et du cadre de vie.

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 des enseignants de cycle 3. L'année scolaire 2022-23 correspond à une phase d'élargissement régional de l'expérimentation, avec la remise des plans et des livrets d'accompagnement à tous les établissements scolaires des trente cités labélisées.

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



Introduction



Qu'est-ce que le patrimoine ?

Le patrimoine c'est à la fois des monuments (château, église, cathédrale, usine, établissement scolaire, moulin ou lavoir...), des sites naturels (ria, éperon-rocheux, jardin remarquable...) et des éléments immatériels (chant, danse, savoir-faire architecturaux ou gastronomiques, rituels, connaissances en lien avec la nature...) qui font l'identité et l'unicité des territoires et que l'on tient à conserver. Nous y sommes attachés parce qu'ils constituent l'héritage de nos ancêtres et sont transmis de générations en générations dans le récit commun. Les bâtis et les espaces naturels offrent un cadre de vie de qualité, non standardisé, et constituent autant de repères dans le quotidien des personnes.

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.

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 en zone agglomérée)
- 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.

Le patrimoine de proximité est désormais inscrit dans les textes réglementaires et fait partie intégrante de l'éducation artistique et culturelle (EAC) : « l'éducation artistique et culturelle 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 (...) ».
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.

L'EAC

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



La charte de l'Education Artistique et Culturelle

Une Charte pour l'Education Artistique et Culturelle a été présentée par le Haut Conseil de l'Education Artistique et Culturelle en juillet 2016. Partagé par les différents partenaires, services de l'État, collectivités territoriales et membres de la société civile, ce document de référence pose pour la première fois le cadre de l'éducation artistique et culturelle en dix principes-clés.

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



CHARTÉ 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 ces 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'EAC



L'Inseac et ses ressources

L'Institut national supérieur de l'Education Artistique et Culturelle (Inseac) est un établissement public d'enseignement supérieur. Sa création au sein du Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) répond à la volonté conjointe des ministères de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, de la Culture et de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, du Conseil Régional de Bretagne, du Département des Côtes-d'Armor, de Guingamp-Paimpol Agglomération, de la Ville de Guingamp et du Conservatoire national des arts et métiers de déployer le premier lieu dédié à la formation initiale, à la formation continue, à la recherche, à l'animation et la production de ressources en Education Artistique et Culturelle sur le site de l'établi : [Patrimoine de proximité et vue cavalière - L'établi de l'Inseac \(cnam-inseac.fr\)](https://www.cnam-inseac.fr)

L'Inseac prend place dans l'ancienne prison au cœur de la cité, réhabilitée après plusieurs campagnes de travaux qui ont débuté en 2008 pour sauver la structure des bâtiments, puis à partir de 2013 dans l'objectif d'accueillir des projets artistiques et culturels, notamment le Centre d'Art GwinZegal.

Découvrez le kit de l'EAC sur l'établi avec le documentaire :



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 sur son cadre de vie pour mieux le connaître et le comprendre ; c'est donc ouvrir les yeux sur ce qui est là, proche de soi 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 à se familiariser avec différents types de représentation de la ville (plan cavalier, carte, vue aérienne).

La balade urbaine est un moyen de faire l'expérience du beau dans son environnement immédiat, et de comparer les caractéristiques des bâtiments de différentes époques, pour en mesurer la profondeur historique et 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 prendre position quant à la manière dont est aménagée la ville.

A travers l'acquisition de repères et la connaissance de leur environnement proche, les élèves développent l'estime d'eux-mêmes, ce qui peut ensuite susciter un sentiment d'appropriation de la commune et l'envie de s'engager pour le bien commun.

Le projet répond en cela à un enjeu civique, et dans une culture qui se mondialise, la découverte de sa propre culture est une démarche importante dans la construction de son identité, en lien avec les droits culturels.

Dans sa dimension sensible, le projet privilégie un contact direct avec les patrimoines, en plein-air et en mobilisant les cinq sens des élèves. Il permet aussi la découverte de métiers en lien avec le patrimoine, l'architecture et les archives.

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.





Concevoir votre projet patrimoine

Formation dispensée par
Damien Cabiron auprès
d'enseignants



Conseils de mise en œuvre

Le projet vise à s'inscrire dans les programmes scolaires, en traitant de l'architecture et du patrimoine dans toutes les disciplines (histoire-géographie, enseignement moral et civique, français, mathématiques, histoire des arts, arts plastiques, sciences, numérique, et même l'enseignement physique et sportif...).

D'autre part, il peut 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 le parcours Avenir des élèves.

Pour un premier échange et un accompagnement dans la définition et la mise en place de votre projet, n'hésitez pas à contacter Mme Fantine Rosel de l'association Petites Cités de Caractère® qui se fera un plaisir de vous écouter et vous répondre (voir les contacts p.68).

Les outils mis à votre disposition pour conduire votre « projet patrimoine » sont les suivants :

- ✓ Le présent livret d'accompagnement ;
- ✓ Le plan cavalier de votre commune tiré spécialement en grand format, sur une bache 120x180 cm, avec des œillets pour faciliter son affichage au tableau : à aller récupérer en mairie (chaque plan, d'une valeur de cent euros, propriété de l'association, est mis à disposition des établissements scolaires par l'intermédiaire de la mairie) ;
- ✓ Les fichiers plan cavalier en version PDF et imprimables, en noir et blanc et en couleurs : ils pourront être envoyés à tout moment par l'association, sur demande.
- ✓ La brochure de découverte de la cité : disponible à l'Office de tourisme, en mairie et sur le site internet de l'association, il s'agit d'un dépliant de 8 pages organisé autour du plan cavalier, retraçant l'histoire de la ville et expliquant les points d'intérêt remarquables de la cité.

Chaque brochure est disponible sur le site internet de l'association, dans la page dédiée à la cité concernée, colonne de droite :

<https://www.petitescitesdecaractere.com>



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 guidée, accès aux archives municipales ou à un chantier) ;
- ✓ un parent d'élève architecte ou artisan d'art (voir cela en interne avec les parents d'élèves) ;
- ✓ les archives départementales, pour une visite du site, une découverte des documents originaux mais aussi d'une diversité de métiers liés à la conservation, la gestion et la médiation. *Ne pas hésiter à les contacter pour co-construire une séance.*
- ✓ une structure culturelle locale ayant développé un service éducatif (musée, médiathèque)
- ✓ le Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement (CAUE) du département, *lorsque son plan de charge le permet.*

Dans tous les cas, n'hésitez pas à prendre contact avec vos élus, Madame Fantine ROSEL de l'association Petites Cités de Caractère® et/ou le partenaire, dès la phase d'élaboration du projet : ils sont là pour vous accompagner !

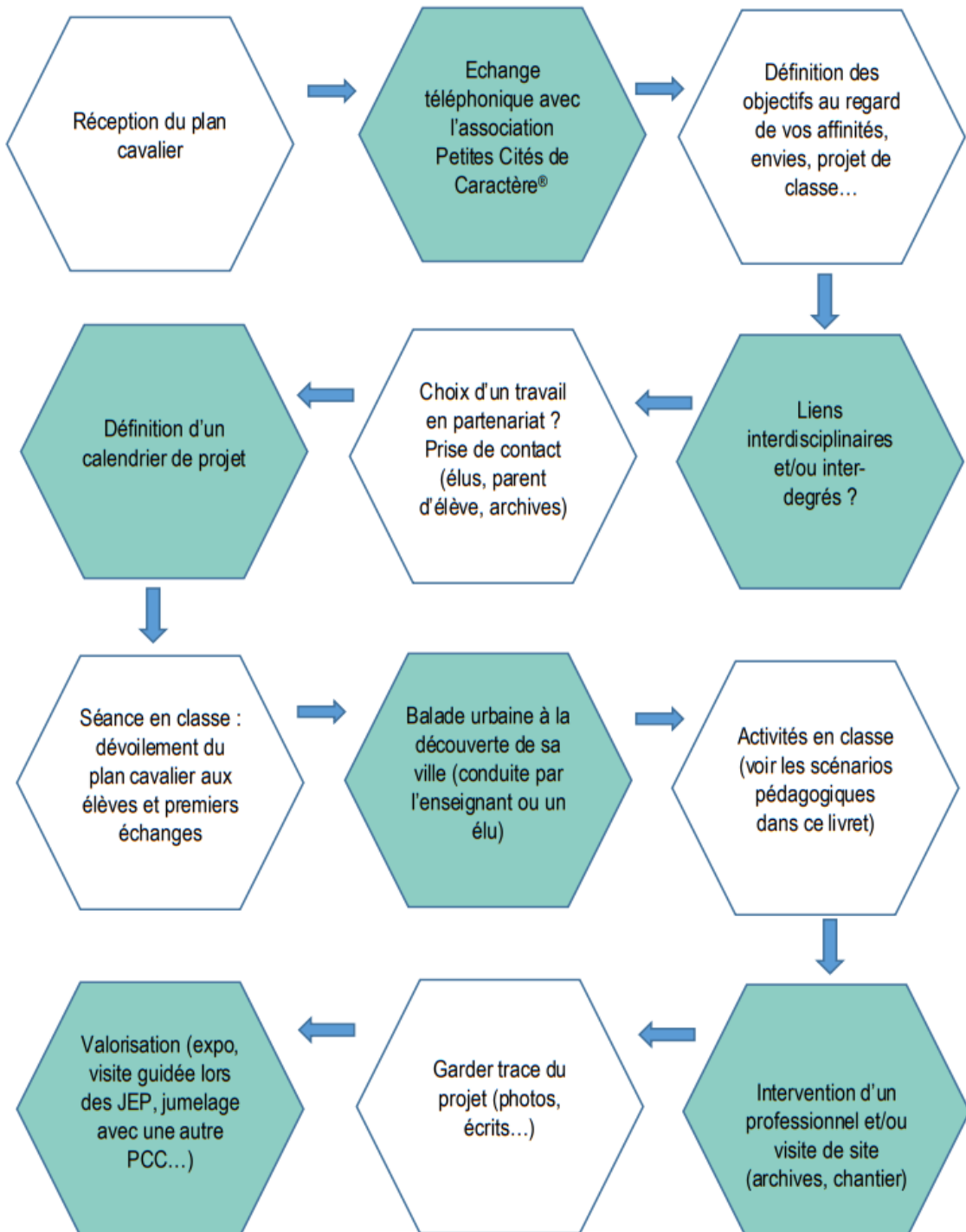
Nous vous conseillons aussi de vous rapprocher des inspecteurs de votre circonscription pour voir si un temps de formation, destiné aux enseignants du département, peut être inclus dans votre plan de formation et au cours duquel l'association pourrait intervenir pour présenter le livret.

De plus, il est conseillé d'anticiper toute demande de prêt de matériel numérique (mallettes ou tablettes) utiles à la visite urbaine ou au concours photo (p.57) ; mais encore de garder trace du cheminement du projet (photos des sorties, écrits des élèves, productions etc.) à des fins de valorisation.

Petite astuce enfin : un carnet spécial « projet patrimoine » pourra être utilisé par chaque élève.



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 » et avec la perspective d'une sortie à venir ;
- ✓ une balade urbaine s'appuyant sur le plan cavalier ;
- ✓ plusieurs séances en classe (filées sur un trimestre ou l'année) dans une ou plusieurs disciplines ;
- ✓ une rencontre avec un professionnel (élu, architecte, artisan, archiviste, artiste, paysagiste...) afin d'approfondir un sujet et découvrir des métiers en lien avec le parcours Avenir des élèves ;
- ✓ une pratique artistique, pour rendre les élèves actifs et exprimer leur créativité ;
- ✓ 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

Loin d'être figé, ce vademecum a pour vocation d'être enrichi avec les contributions de futurs enseignants volontaires. Par avance, merci pour votre engagement !

Exemples de projet :

« Comprendre ma ville au passé, la vivre au présent, l'imaginer dans mon futur »

« Être enfant et habitant dans une Petite Cité de Caractère® »

« Ma ville en peinture » etc.

Scénarios pédagogiques,
pour un projet pluridisciplinaire

Sommaire

I.	En classe, séance d'accroche	17
II.	Un parcours de découverte de ma ville	25
III.	Pistes d'ateliers par disciplines et compétences associées	29

MATHEMATIQUES _____ 29

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

GÉOGRAPHIE _____ 33

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

HISTOIRE _____ 37

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

SCIENCES ET TECHNOLOGIE _____ 41

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

HISTOIRE DES ARTS _____ 45

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

ARTS PLASTIQUES _____ 49

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

FRANÇAIS _____ 58

- 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 d'autres enfants

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE _____ 62

- Organiser une chasse au trésor / Géocaching

NUMERIQUE _____ 63

- Concevoir un petit journal du patrimoine (ville en 2050 ou patrimoine immatériel)
- Réaliser une présentation vidéo de la ville
- Créer une visite virtuelle de ma cité

I. En classe, séance d'accroche

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



Le plan est prêté par la mairie.

Matériel : le plan cavalier, 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 du patrimoine et du tourisme, en lien avec le parcours Avenir des élèves dans leur découverte des métiers.
2. Présenter le déroulement du projet et les objectifs (d'apprentissage, de rencontres, de production et de restitution finale...). Préciser que le plan leur est offert et qu'ils le garderont, à l'instar des élèves d'autres Petites Cités de Caractère® ayant également reçu un plan : cela crée une émulation.
3. Dévoiler le plan cavalier au tableau.
4. De quelle nature de document s'agit-il ? Un plan.
5. 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.

6. Etudier 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.

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.

7. 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

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

9. Débattre autour de ce qui manque.

10. Essayer de situer des éléments qui n'apparaissent pas sur le plan cavalier, sur des post-it placés sur le fond blanc.

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

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.

I. En classe, séance d'accroche



12. Questionner leurs perceptions et représentations de la ville.

- Est-ce une ville où vous vivez et/ou vous travaillez ? Est-ce que vous trouvez que c'est une belle ville ? Pourquoi ? Est-ce que vous vous y sentez bien ? 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 ?

13. 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.).

14. 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).

15. Dégager quelques généralités sur la ville.

La ville est née d'un besoin de rassemblement, d'échanges, de commerce et de sécurité. La ville ne s'est pas formée en un jour. Elle se transforme dans le temps long au gré de l'évolution des modes de vie. 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. La ville est plurifonctionnelle : elle répond à des besoins (habiter, se nourrir, étudier, se soigner, se divertir...). Chaque époque hérite de la précédente : l'objectif est de savoir ce qu'on garde, pour quels usages, et ce qu'on détruit.

16. 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 (appelés Saints Briec, Malo, Samson, Paul Aurélien, Tugdual, Patern, Corentin...) pour apporter le christianisme et fonder les premiers évêchés (sièges de 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 Âge ?

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 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 Âge, la vie s'organisait par paroisse, rythmée par les messes et les pèlerinages.

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

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). Pour se protéger des incursions franques, et inversement, on mit en place une zone de défense composée de châteaux (à Vitré et Saint-Aubin-du-Cormier par exemple) 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

II. En classe, séance d'accroche



raisons de sécurité. Artisans et commerçants édifiaient leurs maisons en périphérie des places, avec des porches pour faciliter la négoce.

Il était courant de trouver en ville une chapelle castrale, un four à pain, un puits et un lavoir à proximité des maisons et 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 bacs (petites barques) permettaient de franchir les cours d'eau.

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.

Sensibiliser à la différence entre le tissu urbain médiéval et le tissu récent (rues rectilignes, propriétés individuelles occupant des terrains plus grands, vides...).

- 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 » sur lequel il prend place durant la célébration de la messe. C'est un lieu de pèlerinage. On retrouve la même racine dans les mots « évêque », « évêché » et « palais épiscopal ». Certains édifices sont quant à eux élevés au rang de basilique par le pape, ils abritent 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...).
- Déterminer l'usage donc la fonction de plusieurs bâtiments (qu'elle soit défensive, religieuse, résidentielle, commerciale, industrielle, civile) et réfléchir aux indices qui permettent de deviner non seulement l'usage mais aussi le statut du propriétaire.

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 ».

- 17.** 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, des services de proximité des établissements scolaires. Les Petites Cités de Caractère® sont dotées d'espaces verts et 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 (proposées par l'Office du tourisme, la médiathèque, le théâtre etc.), des services et des filières locales permettant le développement des circuits courts et de l'économie sociale et solidaire.

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

- Qu'est-ce le patrimoine ?

Se référer aux pages 4-5.

- 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, technique ou scientifique, l'originalité, la valeur fonctionnelle, l'attachement ...

I. En classe, séance d'accroche



- Quels vestiges du passé sont encore visibles ?

Rappeler qu'au cours de l'Histoire, les forteresses furent la cible de nombreux conflits et subirent d'importants dégâts : par exemple lors de la Guerre de Succession de Bretagne (1341-1364), la guerre contre le royaume de France (fin XV^{ème}), 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 ». Cela eut de multiples conséquences sur le patrimoine à commencer par la destruction des fortifications et des halles en bois, mais aussi l'alignement des façades pour se débarrasser de toute saillie (porche, encorbellement) et dessiner de nouvelles rues larges et droites.

- 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-il menacé ?

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

- Que symbolise la perte ? Avez-vous un autre exemple récent 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

I. En classe, séance d'accroche



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 a peiné les gens. 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 fédère 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.

19. Étudier plus spécifiquement un projet réussi de réhabilitation. 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 ».

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.

20. Finaliser la découverte par une synthèse collective visant à faire le point sur ce qui a été vu et compris. Sélectionner quelques mots de lexique.

« 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



Les halles de Châteaugiron transformées en médiathèque.

II. Un parcours découverte de ma ville

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



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 l'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 mais qui ne cesse d'évoluer dans le temps (goûts, réhabilitation), comme le regard que l'on pose sur lui.
L'approche artistique > Tout bâtiment est l'expression d'architectes et d'artistes (connus, anonymes ou en 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 fait appel aux cinq sens et 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 souvent utilisé
 - 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 de la ville : boulangerie, espaces verts, chantier...)
 - 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. Mettre les élèves 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 découverte de ma ville



4. De retour en classe, faire une synthèse collective sur ce qui a été vu et retenu.
5. Proposer un temps d'écriture court permettant de fixer les impressions et a *posteriori*, de réactiver ces souvenirs.

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

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.

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 (maire, 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 pour devenir Petites Cités de Caractère® (critères préalables, engagements) ?
 - Le président de l'association est-il un homme ou une femme ?
 - Est-il possible de rencontrer Monsieur ou Madame Le Maire ?
 - Quel est le rôle de Monsieur ou Madame Le Maire ?
 - Comment devient t-on 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 ».

Châteaugiron



Josselin



III. Pistes d'ateliers par disciplines



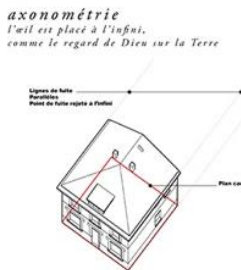
Compétences :

- 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.

Tout comprendre de la vue cavalière

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

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



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 ce qui permet d'appréhender en un regard la ville comme si l'œil était placé à l'infini.

A la différence de la perspective florentine née à l'aube de la Renaissance (convergence des lignes parallèles vers un point de fuite unique, diminution des volumes en fonction de leur éloignement) le plan cavalier permet de conserver la mesure des choses (tous les éléments sont proportionnés, dessinés à la même échelle, et les parallèles d'une route ou d'un toit par exemple ne se coupent jamais).

Le plan se limite à une vision partielle de la ville, correspondant au centre historique. L'artiste a opté pour 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 (XVII^{ème} siècle) pour simuler un projet d'aménagement. Toutefois la faiblesse de ce type de représentation axonométrique (écrasement de la topographie et difficulté de se rendre compte du dénivelé, du fait de la position trop éloignée de l'œil) a amené à la disparition du plan cavalier vers 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 un et trois mois pour réaliser un plan, selon une technique exigeante consistant en :

- La numérisation du plan cadastral de la cité, nettoyé des informations inutiles (numéros de parcelles, réseaux, etc...) et aplati par « homothétie ».

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 !

III. Pistes d'ateliers par disciplines



- La délimitation du périmètre 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.

3. Proposer aux élèves de reproduire « à la manière de Damien Cabiron » un bâtiment en respectant au mieux les règles de l'axonométrie. Pour cela, incorporer un détail du plan cavalier sur une feuille, sur laquelle poursuivre le travail de dessin.



Image ci-contre :
Exercice proposé par M. J.
Billon à ses élèves de
primaire à Tréguier. .



4. Présenter l'exposition « Dimezelled » lors de laquelle 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. En profiter pour revenir sur la notion d'échelle.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Comparer plusieurs modes de représentations du centre-ville

1. Présenter une vue aérienne de la Petite Cité de Caractère au tableau.
2. Décrire le document et repérer les éléments connus sur la photo (école, église, port, ponts...) en les entourant.
3. Définir l'époque de prise de vue (selon si l'on voit des aménagements modernes.
4. Présenter le plan cavalier.
5. Repérer les manques, les limites du plan, en regard de la vue aérienne.
6. Présenter une autre photographie 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 3 représentations pour mieux comparer.
9. Faire remarquer les points communs et les évolutions, en les coloriant (routes, constructions, espaces arborés...).
10. Faire émerger la notion d'évolution de l'urbanisme (en lien avec celle des modes de vie et de consommation).

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

On l'a dit, la ville s'est d'abord organisée autour d'un centre historique autour composé de pôles structurants comme le château, l'église ou les anciennes halles. Les faubourgs anciens se sont étendus tout autour. Au XIX^{ème} siècle le chemin de fer fut mis en place et d'autre part, 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 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). L'essor de la voiture a rendu indispensable l'élargissement des routes, la création de ronds-points et de nouveaux axes (départementale, nationale).

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Construire des patrons et réfléchir à l'aménagement durable

Matériel : une grande feuille de papier, paper type Canson, ciseaux, colle, crayons et feutres, étiquettes en carton.

Ressource pour les enseignants en Côtes d'Armor : demander la mallette pédagogique du jeu « Archibourg » au CAUE 22 :



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. Réunir les volumes et les disposer « en ville ».
5. 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 : une orientation plein sud, la proximité avec la nature ou l'église, l'absence de vis-à-vis, l'accès aux transports en commun etc).
6. Faire tirer à chaque groupe une étiquette, et débattre sur les positions de chaque maison pour favoriser les souhaits des nouvelles familles.
7. Réinvestir la notion d'urbanisme et de vivre-ensemble.

Maquette de la ville Combourg réalisée par les élèves de primaire de Mme Claire Bouvet.



III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

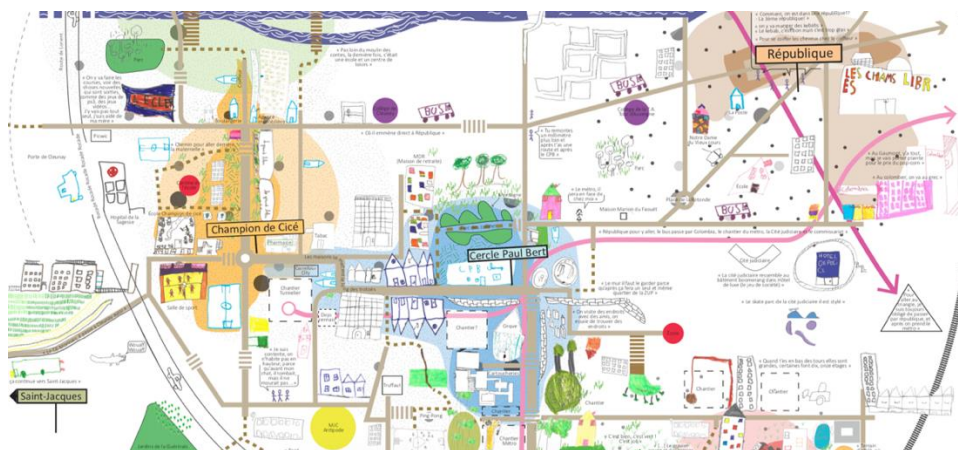
- Se repérer dans l'espace.
- Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite.
- Localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles.
- Caractériser leurs fonctions.
- Comprendre les relations que les sociétés entretiennent avec leurs territoires.
- Réfléchir à la ville du futur. de manière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

Réaliser une carte sensible de ma ville

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

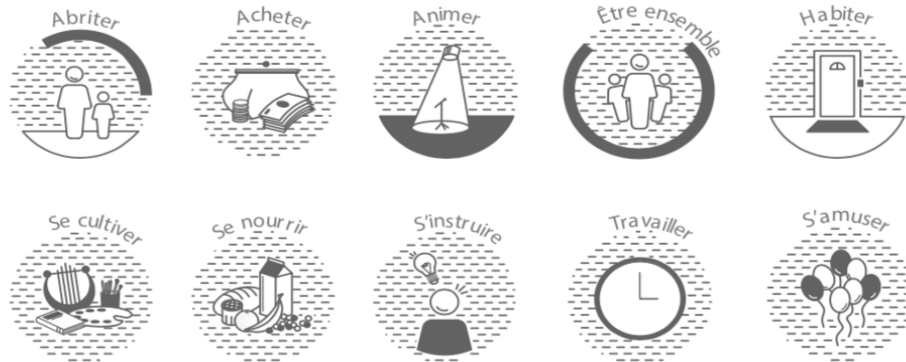
1. Échanger collectivement sur les endroits où les élèves aiment aller, leurs déplacements.
2. Demander à chaque élève de dessiner sa carte subjective sur le plan cavalier en N&B et de construire une légende avec les consignes suivantes :
3. Repérer, entourer et nommer les espaces usuels.
4. Tracer des itinéraires de déplacements de différentes couleurs (à pied, en voiture, 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. Énumérer les bruits, les couleurs, les odeurs, les sons captés durant les trajets.
7. Identifier les actions menées en lien avec les patrimoines et indiquer cela par un pictogramme.
8. Faire remarquer que les actions changent selon les saisons et ajouter des pictogrammes correspondants.
9. Réfléchir au concept de « la ville du quart d'heure ».
10. Afficher les cartes des élèves dans un mur et favoriser les échanges

Image ci-contre :
Carte sensible réalisée par des enfants de 6 à 14 ans du quartier Cleunay-Courrouze à Rennes, avec l'IAUR et l'AUDIAR.



III. Pistes d'ateliers par disciplines

Usages



Appréhender la diversité des fonctions et des usages

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.

1. Identifier des catégories d'espaces dans la ville (lieux patrimoniaux, espaces publics, entreprises, commerces, équipements : lavoir, bibliothèque, cinéma, théâtre, piscine, hôpital).
2. Indiquer pour chaque espace, sa fonction (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...).
3. Dessiner sur le plan cavalier, des personnages en action devant chaque bâtiment pour en indiquer la fonction.
4. Relier les usagers à ces différents espaces (enfants, adolescents, adultes, personnes handicapées, seniors, animaux...).
5. Mettre en évidence les différences dans l'utilisation de ces lieux selon les tranches de vie. Montrer l'importance dans une logique de vivre-ensemble, de prendre en compte les attentes de tous les usagers (ex : penser à leurs grands-parents).
6. Trouver un exemple de lieu dont l'usage diffère selon les genres masculin/féminin.

Les lavoirs, construits en grand nombre après 1850 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.

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, et qui offraient 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

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Imaginer un projet d'aménagement

1. Faire réfléchir les élèves à l'oral, sur ce qui manque selon eux dans la ville, pour leur tranche d'âge. Lister les propositions au tableau,
2. Sur le principe d'un lieu/une histoire, inviter chaque élève à choisir un lieu qu'il apprécie afin de proposer des pistes d'amélioration, en termes de mobilier urbain et d'activités par exemple (ex : 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, des cabanes pour pouvoir dormir la nuit... Tout est permis !).
3. Possibilité de dessiner leur projet sur 1 feuille A4 accompagné d'un texte descriptif, de placer leur dessin sur le plan cavalier avec des languettes, ou bien de retranscrire leurs intentions sur un photomontage.

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



III. Pistes d'ateliers par disciplines

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



Imaginer ma ville de demain

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

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.
2. Dans un premier temps, mettre en commun à l'oral les perceptions qu'ont les élèves de la ville (beauté, ancienneté, agréable à vivre, sentiment d'appartenance, changement, souhait d'y rester...) et prendre en considération celles des autres.
3. Identifier les avantages, les contraintes et les manques rencontrés.
4. Sur le principe d'un lieu/une histoire, inviter les élèves à choisir un lieu (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 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 ? (fleurissement en pieds de murs, espaces verts, berges et corridors verts, toits végétalisés, éco-pâturage, sols perméables...)
 - Comment répondre aux attentes des habitants ? (accès à la nature, espaces de jeux et de rencontres...)?
 - Comment gérer les ressources ? (composteurs publics, panneaux solaires...)
 - Comment bien s'alimenter ? (marché, jardins partagés, ferme en ville...)?
 - Comment aménager la ville pour lutter contre l'étalement urbain et l'artificialisation des sols ? (limiter les constructions nouvelles, densifier, surélever des bâtiments...)
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.

Le diagnostic réalisé par les jeunes pourra être présenté en Conseil Municipal et enrichir la réflexion dans leur projet d'aménagement.

Rochefort-en-Terre





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.

Découvrir les documents archives et les métiers anciens

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, GéoPortail, le plan cavalier.

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

1. Se rendre dans les archives municipales ou départementales pour visiter le site et travailler avec 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) qui 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 sont inscrits des noms de métiers anciens (ex : lavandière, blanchisseuse, tanneur, maître vitrailliste etc.).
4. Demander aux élèves de lire les noms des métiers et d'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 (noms d'anciens métiers et activités).
7. Les écrire sur le plan cavalier.

« La place des halles » fait référence aux anciennes halles attestées dès le Moyen Âge dans de nombreuses cités. Elles symbolisaient le pouvoir seigneurial, en effet le droit de vendre sous les halles était payant, selon le vouloir du seigneur local, et de nombreuses halles abritaient l'auditoire de justice. Les rares exemples de halles épargnées par les destructions (Questembert, Le Fauët, Plouescat, Clisson) montrent une conception similaire, caractérisée par un vaisseau central (réservé à la circulation des chalands)

III. Pistes d'ateliers par disciplines



et des collatéraux (pour les marchands). Il s'agit de bâtisses solides construites en bois et avec un sol laissé en terre battue, où l'on vendait 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 » rappelle que dès le Moyen Âge, l'eau était 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 les assouplir et lutter contre la putréfaction, et ensuite fabriquer des accessoires en cuir. C'étaient des endroits situés en aval de la ville, bruyants et poussiéreux.

« La rue ceinte » était 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 tout écart.

« La rue de la Saulnerie » montre 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 rouillissage, le tissage, le blanchissage et le pliage.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

HISTOIRE



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

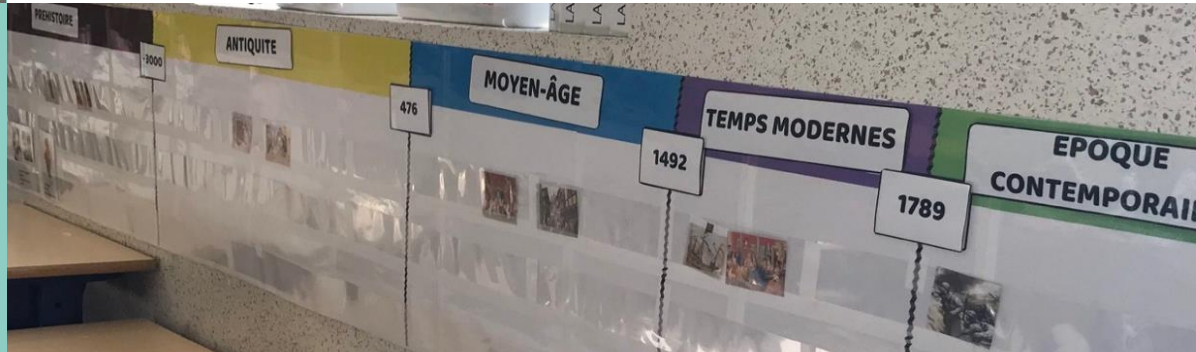
Créer un diptyque à partir de cartes postales

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.

Matériel : une vingtaine de cartes postales anciennes de la ville, des étiquettes 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.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Se repérer sur une frise chronologique

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

1. Réexpliquer le rôle d'une frise chronologique et le sens de lecture.
2. En s'appuyant sur la frise chronologique affichée en classe, situer la période jusqu'à laquelle les élèves savent se repérer.
3. En s'aidant de la brochure de découverte de la cité, extraire les événements 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 correspondant à ces événements (bataille décisive, gouvernance ducale ou princière, arrivée du chemin de fer etc.).
5. Relier les événements de l'histoire locale à l'histoire nationale, en collant les vignettes sur la frise.

Quelques clés de compréhension : En 845 Nominoé remporta la bataille de Ballon contre le roi de France, Charles le Chauve, il se proclama roi de Bretagne ainsi que l'indépendance de son royaume. Au milieu du XII^{ème} siècle, le duché breton 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 (dont on peut 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 à Saint-Aubin du Cormier, du roi de France Charles VIII sur le duc François II : ce qui aboutit au mariage de Charles VIII avec la duchesse Anne de Bretagne. Par la suite, François I^{er} 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, à la biodiversité et au développement durable.
- Mettre en relation les matériaux avec leurs utilisations.

Étudier un site industriel

Matériel : feuilles, stylos et feutres.

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 les anciens métiers qui s'y pratiquaient.
3. 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 des siècles suivants, ayant subi des dommages pendant la Révolution française (châteaux, églises, manoirs) souvent inscrits ou classés au titre des 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 (concept d'urgence). Ce fut la naissance de ce qu'on appelle encore aujourd'hui le "petit patrimoine" (moulin, lavoir, four à pain, engins agricoles etc.) La logique est aussi passée de 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 avec le label Patrimoine du XX^{ème} siècle (1999) aujourd'hui connu sous le Label Architecture Contemporaine Remarquable. Depuis la Convention de l'Unesco de 2003, le patrimoine immatériel est aussi pris en considération. Il s'agit d'un patrimoine vivant transmis de génération en génération qui se recrée en permanence et qui procure un sentiment d'identité et de continuité chez les personnes (dans les champs de l'oralité, la danse, les savoir-faire architecturaux ou gastronomiques, les rituels etc.).

4. S'interroger sur la notion de progrès technique et sur la préservation d'un lieu où se déroulait une activité devenue obsolète. Chercher dans les Petites Cités de Caractère, des exemples de réhabilitation d'ancien site industriel (ex : Le Petit Echo de la Mode à Châtelaudren).
5. Décrire l'architecture et faire comprendre qu'un bâtiment que l'on considère d'abord comme utilitaire, peut aussi être beau et intéressant dans sa composition.

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.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Identifier quels sont ces arbres

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

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, la faune, la flore, les petites pousses dans le bitume, les squares, jardins, toitures et murs végétalisés, mais aussi les milieux agricoles et forestiers à proximité.

Faire 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, Pontrieux etc.).

3. Interroger les élèves sur les points suivants :

- Estimez-vous qu'il y a assez d'espaces verts dans la cour de l'école, dans la ville ?
- Est-ce un critère important d'avoir accès à la nature à proximité de l'école ?
- Diriez-vous que la nature est partout en ville, ou qu'elle n'est nulle part ?
- A quels endroits peut-on concilier les deux conciliant les deux ?

4. Présent rapidement sur l'histoire de la nature en ville.

Longtemps considérée comme agressive, la nature a été reléguée hors de la ville, de l'autre côté des remparts, exception faite des jardins privés généralement réservés à une élite. Il a fallu 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 des 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 des villes, l'anglais Ebenezer Howard imagine le concept de « cité-jardin » combinant

La valorisation de la Petite Cité de Caractère implique la végétalisation / renaturation des espaces publics, nécessaire au bien-être en ville.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



les avantages de la ville avec ceux de la campagne. Puis dans les années 50, la prise en compte de la nature en ville redevient accessoire en comparaison au besoin urgent de logements. Les citoyens vont chercher la nature en dehors de la ville, grâce à l'essor de la voiture et aux congés payés. 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, refuge 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 enfin aux citoyens 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 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.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



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

Imaginer ma ville plus verte

1. Sur le principe d'un lieu/une histoire, proposer aux élèves de choisir un lieu dans la ville pour y dessiner un jardin rêvé ou une promenade plantée.
2. Le travail peut prendre la forme d'une 1 feuille A4 scindée en deux, avec un dessin et un texte descriptif, ou d'un photomontage.
3. Se rapprocher des services « espaces verts » de la commune pour 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.

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.

Comprendre une façade et les matériaux

Matériel : feuille, imprimantes, cahier.

1. Partir en visite dans la ville 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 utilisées), les matériaux, les éléments de structure (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 qui confère le caractère au bâtiment.
3. Faire émerger le principe des ressources locales pour les constructions.

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. 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.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Visionner par exemple une vidéo de modélisation 3D de Londres au Moyen Âge.

Les maisons « à porches » mitoyennes 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 dans les pièces 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 ; appareillés avec des joints plus ou moins fins. Le remploi de 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).
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 : productions des élèves de l'école primaire Anatole Le Braz de Tréguier.

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

Construire des maisons en pans de bois

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

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Observer et comparer différents éléments urbains de même nature

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

1. Effectuer une nouvelle visite plus ciblée du centre-ville afin de repérer plusieurs typologies de portes.
2. Diviser la classe en deux groupes pour à tour de rôle, 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.

Arc en plein-cintre, arc-brisé, colonne, pilastre, écoinçon, entablement, vantail, motifs géométriques, moulures, heurtoir de porte.

7. Lister les fonctions des portes.

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

8. 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.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

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

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

L'art du plan cavalier

1. Faire 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.

Œuvres Dimezelled en ligne :



2. Présenter l'exposition « Dimezelled » et étudier plusieurs œuvres.

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.

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



Faire remarquer que les noms de seigneurs se retrouvent dans la dénomination des villes (Châteaugiron, La Roche-Bernard...). De plus, notre héritage culturel est constitué de notre Patrimoine (ce qui vient des pères) mais aussi de notre Matrimoine (ce qui vient des mères). C'est l'occasion de faire des recherches sur les femmes qui ont marqué l'histoire de la cité, pour se réapproprier cet héritage (qu'elles soient poétesse, compositrice, collectionneuse, industrielle, résistante etc.).

III. Pistes d'ateliers par disciplines

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



Dessiner un logo pour ma ville

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

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 mémorisable, qu'il utilise peu de couleurs...
3. Lister les éléments caractéristiques de la ville susceptibles d'apparaître sur le logo (un château, une rivière, un arbre caractéristique, un livre...).
4. Chaque élève peut dessiner son logo sur petit format et en un temps restreint, en recommençant plusieurs fois pour épurer le dessin et passer du figuratif à l'abstrait, sans trop détailler. Dans un premier temps, essayer de ne pas s'inspirer de logos existants au profit de l'imagination !
5. Afficher les productions des élèves au tableau.
6. Retenir la meilleure proposition et la proposer pour le site internet de l'école.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Œuvres des élèves de primaire de Tréguier, sur la place de la cathédrale

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.

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.



III. Pistes d'ateliers par disciplines



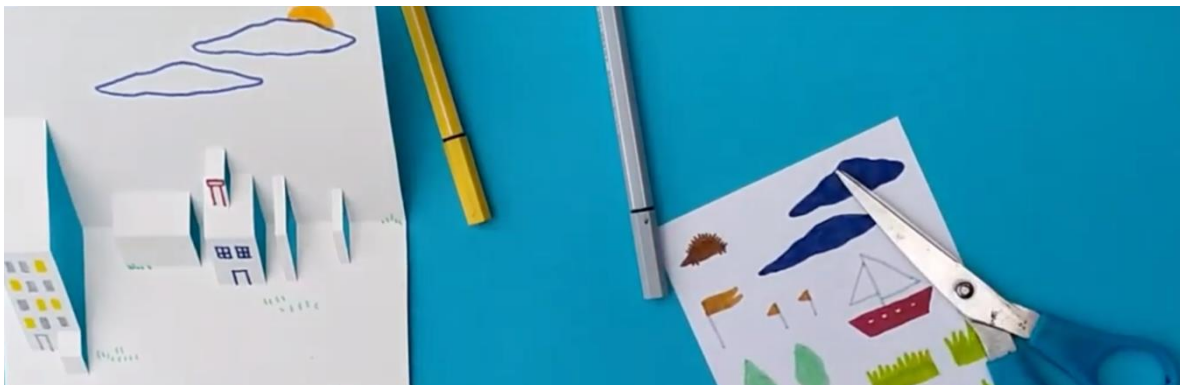
Réinventer mon école / collège

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

1. Prendre une photo de l'établissement scolaire, l'imprimer en grand et la décalquer sur du papier calque, en veillant à remplir toute la feuille.
2. Mettre à disposition des élèves en guise d'inspiration, des images de bâtiments emblématiques du monde entier, de tous styles et de toutes 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 pour développer un univers personnel marqué par la couleur.

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



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

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

Tutto :

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

1. Expliquer la technique du « pop-up » : une technique d'animation et de mise en volume d'une page lors du mouvement d'ouverture de cette dernière.
2. S'inspirer d'une rue de la ville, et la prendre en photo pour s'y référer par la suite.

Pour créer une carte :

3. Prendre une feuille blanche et la plier en deux, dans le sens de la longueur.
4. 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.
5. Plier la découpe à gauche, puis à droite, puis ouvrir la feuille.
6. Pousser le module vers l'avant, puis fermer la page, appuyer sur le module, et rouvrir la page.
7. Créer plusieurs modules, comme autant de maisons de la rue choisie.
8. Décorer les maisons en ajoutant des fenêtres, des cheminées ou des portes.
9. C'est possible également de dessiner sur le reste de la page (le ciel, la nature...).
10. 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 sur les maisons.



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

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

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

III. Pistes d'ateliers par disciplines

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



Réaliser une peinture numérique

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

Tutto :

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

1. Effectuer une visite ciblée du centre-ville afin de repérer une quinzaine de bâtiments emblématiques et les photographier.
2. A partir des photographies, 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 l'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).

3. Afficher les réalisations au mur.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

ARTS
PLASTIQUES



Fabriquer mon blason

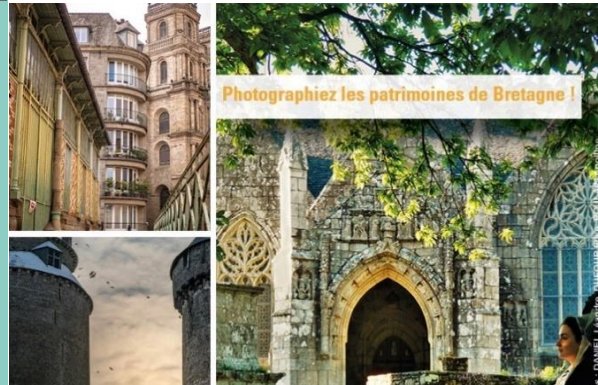
Matériel : blason de la ville imprimé, feuilles de papier blanches, ciseaux, feutres, crayons de couleurs.

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 chacun 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.
 - Écrire sur un phylactère, la devise de la ville.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



#OBJECTIF
PATRIMOINES
CONCOURS PHOTO

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

WWW.PATRIMOINES-DE-BRETAGNE.FR

BRETAGNE®

Participer au concours photo

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

1. L'atelier peut être réalisé individuellement ou par groupes de 2 à 4 élèves.
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...).

Varié 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 et prendre de temps de les découvrir ensemble afin que chacun exprime et argumente ses choix.
5. Accompagner les élèves dans l'envoi en ligne de leurs photos.

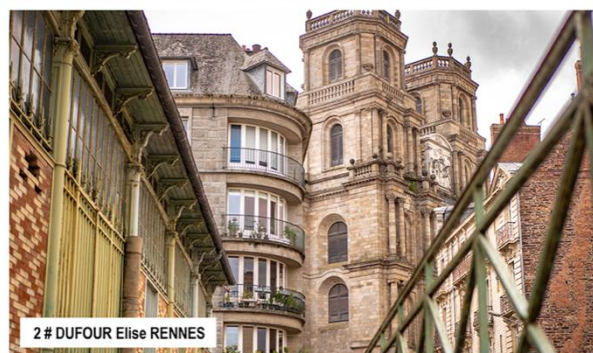
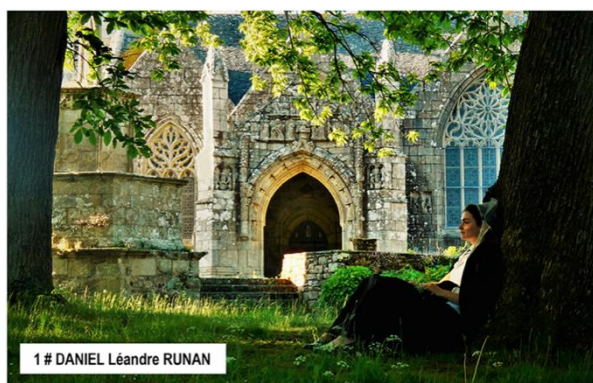
III. Pistes d'ateliers par disciplines

L'annonce des résultats a lieu pendant le week-end des Journées Européennes du Patrimoine de l'année suivante (septembre).

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 et d'utiliser tout ou partie des photos à des fins promotionnelles des cités, non commerciales.



LES GAGNANTS
Edition 2021



III. Pistes d'ateliers par disciplines



Compétences :

- Écouter pour comprendre la personne qui guide.
- Être attentif au vocabulaire employé.
- 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 et paysagers (banc, enseigne, branche, nuage, signalétique routière...).
2. Prendre des photos de ces « lettres » cachées.
3. Travailler ensuite à un glossaire.

Par exemple : Agriculture / Arbre / Arc-boutant / Banlieue / Béton / Bief / Biodiversité / Bois / Bow-Window / Brique / Cabane / 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 / 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



Composer un poème « Patrimoine en poésie »

Matériel : feutres pour le tableau, cahier, stylos.

Cela peut s'inscrire dans le cadre d'une correspondance écrite et d'un jumelage avec un autre établissement scolaire d'une Petite Cité de Caractère.

Ressources en ligne :

<https://damiencabiron.fr>

<https://damiencabiron.fr/dimeze/led>.

1. Inviter les enfants à laisser libre cours à leur imagination en composant, dans le cadre d'un atelier, un poème sur le patrimoine.
2. Débuter par des jeux comme la balle aux rimes : mettre les enfants en cercle et choisir un son (« a », « ion »...). Les élèves un par un devront trouver un mot rimant avec celui du précédent camarade.
3. Ecrire ces mots au tableau (noms propres, noms communs, verbes, onomatopées, lieux, personnalités, météo, etc.) ils pourront servir de « déclencheurs d'écriture ».
4. Poursuivre avec un temps d'écriture plutôt court pour permettre aux élèves de prendre leurs marques (5 minutes d'écriture puis lecture à l'oral, en groupe) en 3-4 vers sur la ville.
5. Proposer à chaque élève de choisir un sujet qu'il aime particulièrement (monument, espace naturel, savoir-faire, tradition culinaire) pour composer en prose ou en vers un poème.
6. La mise en forme artistique des textes est la bienvenue.
7. Prévoir un mur de poèmes à afficher en classe.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



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, à leurs familles ou aux 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 leurs 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). Elles peuvent être postées ou déambulées.

III. Pistes d'ateliers par disciplines

FRANÇAIS



Réaliser un support de découverte de la cité pour des enfants

*Matériel : 2 appareils photo,
feuilles de papier, plan cavalier
imprimé, stylos, feutres,
crayons de couleurs.*

1. Représenter la brochure de découverte de la ville, conçue pour les adultes et les familles.
2. Proposer aux élèves de créer un dépliant à destination cette fois-ci d'autres enfants, pour les accompagner dans leur découverte de la cité.
3. Dans un premier temps, lister des points d'intérêt à faire découvrir (dans le centre historique ou « hors-cadre »).
4. Sortir de l'école et prendre chaque endroit en photo.
5. 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.
6. Écrire, pour chaque lieu, un paragraphe explicatif (historique, sensible).
7. Concevoir le dépliant (un recto suffira) à partir d'une feuille A3 organisée autour du plan cavalier.
8. Numéroté les points d'intérêt.
9. Aouter les photos et les textes.
10. Scanner le dépliant et le distribuer aux camarades des autres classes.

III. Pistes d'ateliers par disciplines



Organiser une chasse au trésor / Géocaching

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

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

1. Au préalable, 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 avec un tableau qui serviront aux participants à inscrire leurs noms dans les cases prévues à cet effet.
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 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.

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 et de cidre nouveau 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 ?

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 de l'hôtel fameux de nos jours ?

Combien dénombrait-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.

Concevoir un petit journal du patrimoine

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

1. Dans la peau d'un journaliste, les élèves réalisent un petit journal au cours de l'année scolaire.
2. Ne pas hésiter à interviewer des personnes ressources, en préparant au préalable des questions (élus, grands-parents).
3. S'inspirer de la mise en page du journal communal.
4. Photoshopper des photos pour se vieillir et illustrer le journal.

Axe 1 : imaginer la ville en 2050.

- 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 ?

Axe 2 : le patrimoine immatériel.

- Qu'est-ce qui fait patrimoine immatériel pour vous, d'après votre vécu (dans les champs de l'oralité, de la danse, des rituels festifs, des connaissances liées à l'univers etc.) ?
- Quelle relation les gens entretiennent-ils à cet élément ?
- Est-ce une tradition encore bien vivante, ou menacée ?
- Quels acteurs font vivre cet héritage ?
- Les jeunes participent-ils à entretenir cet élément ?



Concours scolaire du Meilleur
Petit Journal du Patrimoine

III. Pistes d'ateliers par disciplines

NUMERIQUE



Réaliser une présentation vidéo de ma 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.
2. Rédiger un court texte de présentation ou de description pour chaque lieu, en mettant l'accent sur le lien que les élèves entretiennent avec ce lieu.
3. Choisir un compagnon de route contemporain de notre époque (ex : Pierre, 10 ans, brun, avec un T-shirt vert). C'est lui qui parlera à la première personne et guidera les spectateurs.
4. Ecrire de courtes phrases de transition, comme pour raconter une histoire.
5. Filmer le plan cavalier en se déplaçant doucement, de point d'intérêt en point d'intérêt.
6. Accompagner la navigation d'une voix off.
7. Légender la vidéo avec les textes.

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

*Ressource : vidéo (ville de Mauléon) :
<https://www.youtube.com/watch?v=OmoOeLEZdf4>
(Mauléon).*



Et la suite...

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. Cette restitution peut prendre différentes formes, comme l'organisation d'une exposition (dans la cour de l'établissement, la mairie, la médiathèque etc.) au montage de laquelle les élèves sont contributeurs ; une présentation en Conseil Municipal ou encore une visite guidée lors des Journées Européennes du Patrimoine.

Un vademecum à enrichir

En espérant que ce vademecum vous aura apporté des pistes utiles, nous restons à votre disposition pour vous accompagner dans la construction de votre projet afin que de belles initiatives adviennent, sous toutes leurs formes, et soient valorisées dans la future édition du libre.

L'association Petites Cités de Caractère® vous remercie pour votre collaboration et vous souhaite une belle réussite dans la réalisation de votre « projet patrimoine » !



SAINT-AUBIN-DU-CORMIER



Saint-Aubin-Littré-Cormier
COMMUNAUTÉ

Le contact de l'association :

Pour vous accompagner : Mme Fantine ROSEL, Chargée d'animation et de valorisation
Association Petites Cités de Caractère® de Bretagne
Tél : 07 87 28 69 64
Courriel : fantine.rosel@patrimoinesdebretagne.bzh

Les contacts des structures culturelles :

Archives départementales des Côtes-d'Armor
7 rue François Merlet - 22000 Saint-Brieuc
Tél. : 02 96 78 78 77

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
Tél : 02 97 46 32 52

Archives départementales d'Ille-et-Vilaine
1 Rue Jacques Léonard - 35000 Rennes
Tél : 02 99 02 40 00

*

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement des Côtes-d'Armor
29 avenue des Promenades - 22000 Saint-Brieuc
Tél : 02 96 61 51 97

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement du Finistère
32 Boulevard Duplex - 29196 Quimper
Tél : 02 98 98 69 15

Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement du Morbihan
64 rue Anita Conti - 56035 Vannes
Tél : 02 97 62 40 90

Conseil d'Architecture d'Urbanisme d'Ille-et-Vilaine
1 avenue de la Préfecture - 35042 Rennes
Tél : 02 99 02 40 86

Les contacts de la DAAC et de l'Education Nationale :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Suivez-nous sur :

www.petitescitesdecaractere.com



Publication :

- Avril 2023

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

*Ce produit a été imprimé
dans le respect des
normes environnementales
et est 100% recyclable..*

*Ne pas jeter sur la voie
publique.*

« Une invitation à découvrir sa ville et les patrimoines
de proximité de manière originale :
à partir du plan cavalier »



Petites Cités de Caractère® de Bretagne

Rennes – Cesson Sévigné

Suivez-nous sur :



le cnam
insearc



ACADÉMIE
DE RENNES
Liberté
Égalité
Fraternité



Côtes
d'Armor
le Département



Ille & Vilaine
LE DÉPARTEMENT

