



VISITE GUIDÉE

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

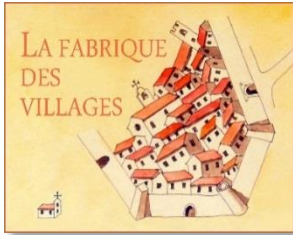
**Quand les mathématiques rencontrent l'histoire et
l'archéologie !**

Cycle 4

Fiche technique

UNE THÉMATIQUE PRIVILÉGIÉE : LA FABRIQUE DES VILLAGES.

Le thème choisi par le service éducatif Vallée de l'Hérault permet d'aborder l'histoire de la formation des villages du territoire de la Communauté de communes au cours du Moyen Âge : un long processus d'urbanisation qui se cristallise autour d'une église, autour d'une abbaye, ou autour d'un château.



Ces premiers villages constituent le centre des agglomérations actuelles. Ils sont le résultat du rassemblement progressif des hommes, autour du pôle symbolique que constituent l'église, l'abbaye ou le château.

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

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Au carrefour d'une voie reliant Pézenas à Aumelas et Montpellier, Vendémian appartenait au XII^e siècle, à la seigneurie de Montpellier, vaste territoire qui s'étendait de la rivière Mosson au fleuve Hérault. Ce village est mentionné comme "castrum" (village fortifié), dans le testament de Guilhem VIII, seigneur de Montpellier de 1173 à 1202. Le clocher de Vendémian résume à lui seul, une grande partie de l'histoire de l'agglomération. À l'origine, il ne s'agissait pas d'un clocher mais d'une tour qui surmontait une porte monumentale. Celle-ci permettait d'accéder au cœur de l'**enclos seigneurial** probablement construit à l'extrême fin du XII^e siècle. Au cours du XIV^e siècle, Vendémian, et la baronnie du Pouget, passent successivement dans les possessions des rois de Majorque puis aux mains d'une grande famille de la noblesse rouergate, les Roquefeuil.

En 1389, une cinquantaine de chefs de famille de Vendémian obtiennent de leur seigneur Arnaud de Roquefeuil, l'autorisation de construire à leurs frais, une nouvelle fortification collective, pour se protéger des pillages des routiers, dans le contexte troublé de la guerre de Cent ans.

Cette nouvelle enceinte dessine **un quadrilatère irrégulier** flanqué de six tours et de deux portes. Des vestiges sont encore visibles : un escalier menant à l'ancien chemin de ronde, des pans entiers de la muraille très bien conservés au nord-ouest et au nord-est, des meurtrières basses, une bretèche, la porte Notre-Dame ... Cette muraille du XIV^e siècle va ainsi limiter et contraindre l'expansion du tissu urbain jusqu'à la fin du XVIII^e siècle. Puis le village "s'ouvre" et déborde du vieux cadre médiéval : la muraille est percée de brèches ; des maisons s'y adossent en créant des fenêtres ou des portes tournées vers l'extérieur ; la porte Saint-Antoine est abattue, etc. On crée un espace pour le jeu de ballon contre le mur extérieur de la courtine...



Cadastre de Vendémian © AD 34 3 P 3755.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

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

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

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Compétences :

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

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

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

Domaines du SCCC :

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

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

3- Exprimer ses opinions, son analyse et respecter celles des autres dans un projet coopératif : chacun est responsable de la tâche qui lui incombe mais accepte les échanges constructifs dans la résolution des problèmes.

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

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



© Julie Dournon OTI SGVH

DÉROULEMENT DE LA VISITE GUIDÉE

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

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

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

CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite guidée : 1h45 à 2h00

Nombre maximum d'élèves : 30.

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

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

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

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



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Visite guidée : 4€/ élève.

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

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé et financé par le Conseil départemental de l'Hérault.

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

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

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.



ATELIER

« PATRIMOINE ET SPORT »

**Initiation à un sport collectif languedocien :
le Jeu de Balle au Tambourin.**

Cycle 4

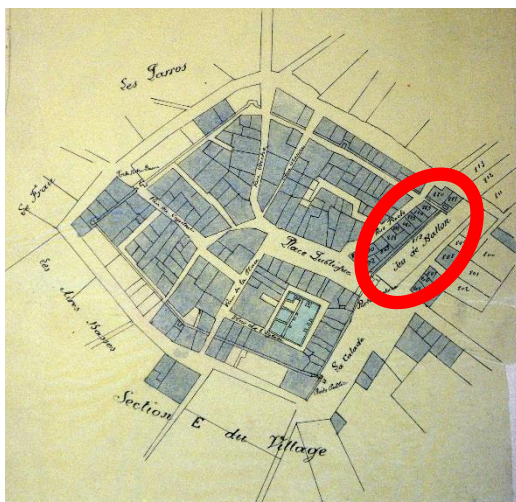
Fiche technique

UNE APPROCHE ORIGINALE DU PATRIMOINE : DÉCOUVRIR UN SPORT LANGUEDOCIEN À L'ORIGINE ANCIENNE...

Le service éducatif Vallée de l'Hérault s'est donné pour mission de faire connaître au public scolaire le patrimoine culturel, matériel et immatériel de son territoire : la vallée de l'Hérault. Il se propose notamment de les initier au Jeu de Balle au Tambourin, sport traditionnel bien ancré dans son territoire mais au rayonnement international de plus en plus affirmé. Cet atelier original encadré par des animateurs brevetés du Comité Sport Tambourin Hérault va permettre aux élèves d'appréhender la manipulation de cet instrument si singulier, le tambourin, de connaître les règles spécifiques de ce sport languedocien mais aussi d'en connaître les racines historiques.

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES :

Le Jeu de Balle au Tambourin ou *Tambornet* fait partie de l'histoire des villages de la vallée de l'Hérault et du *Montpelliérais*. Il a en effet pour origine, le Jeu de Ballon dont les premières mentions remontent aux XVII^e et XVIII^e siècles.



Vendémian, plan parcellaire 1895, Archives départementales de l'Hérault, 2 O-328-1

Dans ce jeu ancien rassemblaient deux équipes de cinq joueurs adultes qui se renvoyaient une très grosse balle très dure, à l'aide d'un manchon en bois hérissé de pointes pyramidales, porté sur l'avant-bras et appelé *brassard*.

Le musée du Tambourin de Gignac en conserve quelques exemplaires.

Le jeu se pratiquait sur un long terrain, aménagé contre une partie du rempart médiéval, sur les anciens fossés de la ville qui, devenus inutiles, ont été remblayés. En témoigne l'appellation de nombreuses places de villages ("place du Jeu de Ballon") situées le long des murailles, à l'extérieur, comme le révèlent les plans cadastraux du XIX^e siècle.



Brassard de Jeu de Ballon.
Tambourithèque à Gignac.
(Photo ©Cordier Christophe, Archives départementales de l'Hérault).

A partir de 1860, le Jeu de la Balle au Tambourin remplace peu à peu le Jeu de Ballon. Le "Tambourin" serait une invention des tonneliers de Mèze : un cercle en bois sur lequel est tendue une membrane en peau de chèvre tannée. Une petite balle en caoutchouc se substitue à l'ancien ballon. Les règles s'inspirent de la Longue Paume.

Ce nouveau jeu devient populaire. Les terrains, comme celui des Arceaux à Montpellier, se multiplient... Une fédération française voit même le jour. L'écrivain et poète occitan, Max Rouquette le célèbre dans ses écrits. Tout d'abord en 1948 lorsqu'il rédige un ouvrage intitulé « *Le Jeu de la Balle au Tambourin* » pour l'institut d'étude occitane puis en 1986 pour « *Le livre du Tambourin : Un grand sport international en plein essor* ». Joueur passionné lui-même, il est également à l'origine d'une grande réforme du règlement, opérée dans la seconde moitié du XX^e siècle et qui s'inspire du jeu du *Tamburello* italien. Désormais, les deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur un terrain rectangulaire de 80 mètres de long et 20 mètres de large, séparé par une ligne médiane, la corde. Le but est de mettre la balle hors de portée de l'adversaire pour remporter l'échange qui comporte 13 ou 16 jeux.

A partir des années 1970, la plupart des terrains du "Jeu de Ballon" se transforment en parkings ou en places publiques. Certains villages créent leur propre terrain de tambourin, en plein-air (comme à

Vendémian) ou en salle.

En 1982, naît le Comité départemental de l'Hérault de sport Tambourin, affilié à la Fédération française. Enfin c'est un sport traditionnel qui s'internationalise (en 1988, création de la Fédération internationale) et surtout s'est féminisé (depuis 1982) ...

En 2007, à Gignac, une fabrique associative de tambourins est installée dans les locaux de la Fédération Française du Jeu de Balle au Tambourin, qui a également créé un petit musée destiné à faire connaître ce sport. Dans les mêmes locaux est installée la seule fabrique de France de tambourins.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir le patrimoine culturel immatériel : connaître l'histoire d'un jeu de balle aux origines anciennes et multiples. S'initier à un sport collectif traditionnel du Languedoc, devenu international.



Tambourin ©Cordier Christophe, Archives départementales de l'Hérault.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Compétences :

Histoire : connaître l'histoire d'un sport collectif liée à l'évolution urbanistique des villages languedociens.

EPS : S'organiser avec ou contre d'autres dans le cadre d'une règle. Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense.

Langue et culture régionales : découvrir la culture occitane entre traditions et modernité, s'initier aux jeux et sports toujours pratiqués, comme le tambourin, en rapport avec la mémoire familiale ou collective, les façons de dire et de faire, les usages.

Domaines du SCCCC :

1- Comprendre et s'exprimer à l'oral. Utiliser un vocabulaire spécifique lié à ce sport. Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages du corps par des pratiques physiques et sportives.

2- Coopérer et mutualiser. Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités. Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples. S'impliquer dans un projet collectif.

3- Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives. Respecter des consignes simples en autonomie.

4- Comportement responsable vis-à-vis de la santé par la pratique d'un sport. Observation de la conception des tambourins dans le cadre d'une visite complémentaire du musée du Jeu de la Balle au Tambourin de Gignac.

5- Se repérer dans l'espace de façon concrète. Connaître une pratique culturelle des sociétés méditerranéennes. Apprendre la pratique d'un jeu traditionnel local (Bas-Languedoc) devenu sport international.



Photo ©Bernard Martin-Rabaud



DÉROULEMENT DE L'ATELIER.

Les élèves sont accueillis par l'animateur-trice du service éducatif et un ou plusieurs animateurs du Comité Sport Tambourin Hérault qui présentent l'activité sur le jeu de balle au tambourin : un bref historique sur ce sport traditionnel ; distribution du matériel (tambourin, dossards par équipe, ...)

Le groupe se rend sur le terrain en plein-air de tambourin où va se dérouler l'activité qui dure environ 2 heures.

Support documentaire : un petit document informatif sur l'histoire du jeu de balle au Tambourin est distribué à chaque élève.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 2h

Nombre maximum d'élèves : 32

Livret pédagogique et équipement des élèves : fourni par le service éducatif. Les élèves doivent se munir d'un stylo, de chaussures de sport et d'une tenue adéquate pour une activité sportive.

Météo : cet atelier ne peut être effectué en cas de pluie.

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

RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée du village de Vendémian).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé par le Conseil départemental de l'Hérault.

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

- Visite guidée de Vendémian (1h30 à 2h).
- Atelier « patrimoine et sport » à Vendémian (2h).

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.