



LES VISITES GUIDÉES

-

Cycle 2

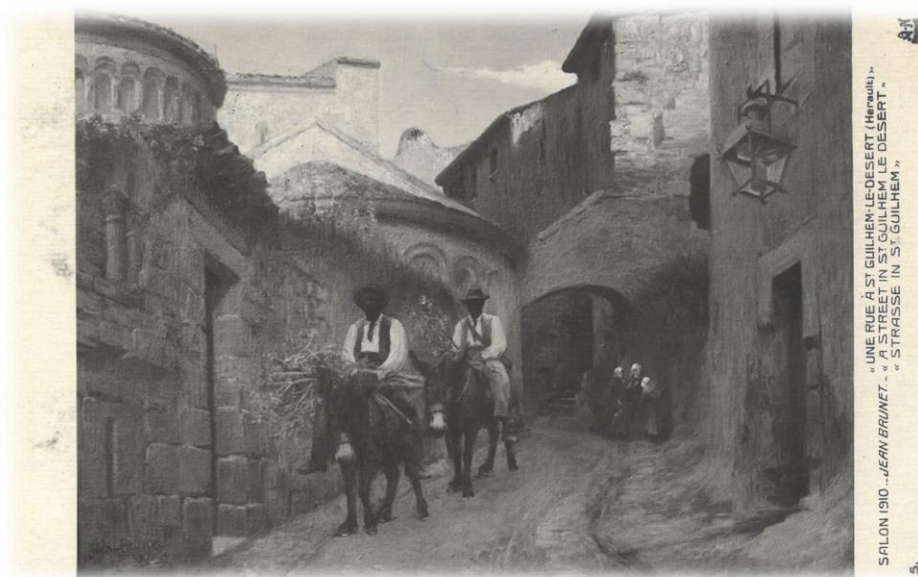
-

Sommaire

- *Mon village il y a 100 ans* : Saint-Guilhem-le-Désert p 2.

VISITE

Mon village il y a 100 ans : Saint-Guilhem-le-Désert



Cycle 2

Fiche technique

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

La construction de l'abbaye de Gellone est attribuée à Guillaume, comte de Toulouse et cousin de Charlemagne, au tout début du IX^e siècle, à la suite de celle d'Aniane, fondée par son ami Benoît, grand réformateur de la règle bénédictine. L'abbaye est reconstruite en plusieurs étapes, à partir de la seconde moitié du XI^e siècle. A la même époque, un village se développe de part et d'autre de l'abbaye. Il prend alors le nom de Saint-Guilhem-du-Désert. Une économie d'agriculture et d'élevage se met en place. Les eaux du Verdus et de l'Hérault entraînent des moulins et alimentent des tanneries. Le monastère de Gellone commence à décliner et à se dégrader dès la fin du Moyen Âge.

A la Révolution, il est vendu comme Bien National : le cloître sert alors de carrière de pierres. Une partie des sculptures et des éléments du cloître est aujourd'hui conservée au *Cloisters Museum* de New York. Le village conserve au XIX^e siècle son caractère médiéval, avec ses ruelles étroites et ses maisons mitoyennes hautes, bien que les fortifications soient en partie démantelées. Le village de Saint-Guilhem-le-Désert, a été classé parmi les plus beaux villages de France depuis 1982, car il regroupe la plus importante concentration de maisons romanes de la région. L'abbaye de Gellone, classée Monument historique, est inscrite depuis 1998 au patrimoine mondial de l'UNESCO au titre des Chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle. Depuis 2010, le territoire de Saint-Guilhem-le-Désert ainsi que les communes de Saint-Jean-de-Fos, Aniane, Puechabon et Montpeyroux sont labellisés « Grand site Saint-Guilhem-le-Désert-Gorges de l'Hérault ».

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

" Apprendre à l'école, c'est interroger le monde". La visite du village de Saint-Guilhem-le-Désert permet d'appréhender la vie quotidienne d'un village au début du siècle dernier (vers 1930), à travers le récit fictionnel d'une petite fille prénommée Rose à laquelle les élèves peuvent s'identifier. La découverte du patrimoine local, de l'environnement plus ou moins proche, l'étude d'un espace rural qui a évolué et des activités humaines inhérentes permettent la construction progressive d'une culture commune.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Une approche pluridisciplinaire :

- **Géographie** : identifier des paysages, du relief environnant ; le paysage naturel rural et le paysage agricole transformé par l'Homme et qui évolue ; l'agriculture traditionnelle en terrasses ; paysage de cultures délicates méditerranéennes : vergers, vignes, olivettes ou oliveraies. Etude d'une maison d'un village rural: espace de stockage, espace d'habitation (en parallèle avec le programme qui étudie la ferme et ses différents bâtiments).

- **Questionner le temps** : se repérer sur une frise chronologique du XX^{ème} siècle à partir d'un récit de vie : situer l'histoire de Rose et du village dans le temps long de l'histoire; appréhender l'évolution de

quelques aspects des modes de vie à l'échelle de deux ou trois générations, comprendre les interactions entre l'espace et les activités humaines.

La visite permet d'appréhender l'évolution de la société française : modes de vie (alimentation, importance de l'eau et des fontaines, habitat, matériaux de construction, vêtements, outils, déplacements) et activités (sériciculture, agriculture traditionnelle, etc.). À partir de critères de comparaisons, les élèves découvrent comment les villageois ont vécu et se sont adaptés à leur milieu naturel, au premier tiers du XX^e siècle.

Utiliser les ressources locales (monuments comme l'abbaye, architecture des maisons rurales, la place publique avec la statue représentant la République...), vus comme des éléments d'enquête. Identifier les bâtiments publics : la mairie de village, l'école liées à l'histoire de la République.

- **Histoire des arts** : arts de l'espace ; analyse des techniques et des matériaux (de l'abbaye et des maisons languedociennes) ; la sculpture.

-**Mathématiques** : reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. Se repérer sur un plan. Reconstituer un plan d'église.

- **Français** : s'exprimer à l'oral ; acquérir un vocabulaire spécifique ; échanger avec ses camarades pour deviner les mots énigmes ; en connaître l'orthographe. Lire et comprendre un document, rédiger un texte court. Justifier ses réponses.

- **Arts plastiques** : connaître les langages plastiques (forme, espace, lumière, couleur, matière, support, outil, etc.). Dessiner d'après un modèle médiéval.

Les compétences mobilisées (SCCCC) :

Domaine 1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ; extraire d'un texte, une information qui répond à une question. Justifier ses réponses.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre ; respecter des consignes simples, en autonomie ; être persévérant dans toutes les activités ; commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples; soutenir une écoute prolongée.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen ; apprendre à respecter autrui dans la participation orale au cours de la visite. S'éduquer aux codes de communication et d'expression.

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine. Se repérer dans l'espace (mobilisation du vocabulaire du déplacement) et dans le temps. Les élèves utilisent des repères temporels et spatiaux pour situer des événements ou situer des lieux sur une carte.

S'orienter : relation entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations par l'utilisation et la production de représentations diverses (photos, cartes postales anciennes, dessins, plans...) et également par les échanges langagiers avec leurs camarades et les adultes.

DÉROULEMENT DE LA VISITE



Un support documentaire est distribué à chaque élève : constitué d'un plan du village, d'une série de dix photographies de cartes postales anciennes révélant le village au début du siècle dernier, d'une frise chronologique pour contextualiser le parcours. La visite est encadrée par une guide-conférencière en possession de cartes-énigmes qui sont dévoilées au fur et à mesure des dix étapes. La visite est basée sur un récit fictionnel et une approche sensitive : une petite fille de dix ans, Rose, raconte son village au début du XXe siècle, en mobilisant quatre sens : la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat. Pour des raisons sanitaires, nous ne sommes pas en mesure de proposer une approche par le goût.

A chaque lieu-étape, les élèves doivent reconnaître sur leur livret de visite, la carte postale ancienne correspondante. Ils repèrent ce lieu-étape sur la carte. La guide-conférencière présente alors une carte-énigme. Les devinettes concernent l'histoire, l'environnement, l'architecture des maisons, les vieux métiers d'autrefois, pour évoquer la vie quotidienne d'un village occitan, en 1930. Dix étapes sont nécessaires pour retracer la vie d'une petite fille au début du siècle dernier.

La visite mobilise des compétences pluridisciplinaires en lien avec le programme du cycle 2 et permet aux élèves de comparer leur mode de vie actuel à celui d'une fillette du même âge qu'eux, qui pourrait être leur arrière-grand-mère !

CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite: 1h30-2h

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel fourni : livret de visite individuel, boussole.

Discipline durant la visite : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein, spécifiquement dans l'abbaye, lieu consacré et touristique, afin de ne pas gêner les autres visiteurs.



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Visite pédagogique : 4€/élève.

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.

