PIERRES SAUVAGES

Découverte tactile de l'architecture romane

L'abbaye de Saint-Guilhem-le-Désert, fondée par le comte Guilhem en 804, est un monument emblématique de l'architecture romane. Cet atelier allie découverte tactile d'un édifice de ce type et recherche documentaire numérique basée sur des documents originaux conservés aux Archives départementales de l'Hérault.

DESTINÉ AUX NIVEAUX

Élémentaire : cycle 3

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

HISTOIRE : Le temps des rois (cycle 3) - Etudier et connaître les «arts de l'espace» l'architecture religieuse au Moyen Âge - Comprendre un document - Pratiquer différents langages en histoire et en géographie - Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.

GÉOGRAPHIE : Repérer et découvrir les édifices romans autour du lieu où on vit.

LETTRES : Analyser et comprendre et s'exprimer à l'oral - Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Recourir à la lecture pour réfléchir et pour apprendre.

MATHÉMATIQUES : (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques - Représenter l'espace.

HISTOIRE DES ARTS : Développer chez l'élève l'aptitude à regarder, observer, déduire, écouter et comprendre - Mettre en évidence l'importance des arts dans l'histoire de l'humanité.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

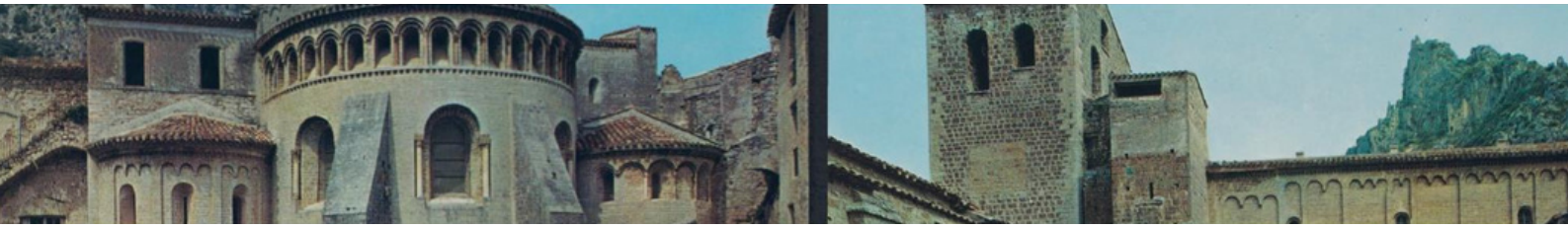
- **Acquérir** des connaissances sur l'architecture romane et des éléments de vocabulaire architectural.
- **Comprendre** le rôle et le fonctionnement d'un monastère au Moyen Âge.
- **Appréhender**, par la manipulation, les notions de poussées et de forces et les notions d'espace, de volume et d'échelle.
- **Sensibiliser** au patrimoine roman local.

OUTILS

- Des documents d'archives originaux.
- Des maquettes en bois : un plan tactile et maquette démontable en 3D de l'église abbatiale de Saint-Guilhem-le-désert, engins de levage et d'échafaudages, un arc brisé démontable, une voûte.
- Un corpus de documents numérisés.
- Des tablettes tactiles.

PIERRES SAUVAGES

Découverte tactile de l'architecture romane



DÉROULEMENT

Après une présentation de l'histoire de l'abbaye de Saint-Guilhem-le-Désert, les élèves manipulent différentes maquettes en bois. Ils explorent le plan de l'église abbatiale, la bâtissent en « 3D » avant d'aborder le chantier de construction grâce aux maquettes d'échafaudages et d'engins de levage. Enfin, ils édifient un arc brisé. Cette exploration tactile s'accompagne d'explications historiques et techniques et sert de support à l'introduction d'un vocabulaire architectural spécifique. Des fac-similés de plans et de cartes postales conservées aux Archives départementales de l'Hérault permettent aux élèvent de faire le lien entre la modélisation en 3D de l'église et ses représentations graphiques.

Les élèves sont ensuite répartis en petits groupes. Ils doivent compléter, en autonomie, un livret, à l'aide d'un dossier documentaire et d'un dictionnaire de termes architecturaux placés sur des iPads. Ils abordent ainsi le fonctionnement d'un monastère et les principales caractéristiques de l'architecture romane.

L'atelier se termine par la mise en commun du travail effectué en groupes.

INFOS PRATIQUES

- Durée de l'activité : 2h.
- Effectif : 30 élèves.
- Cette activité peut être couplée avec la visite « Dans les coulisses des Archives » ou un autre atelier.

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

907 rue du professeur Blayac ~ Montpellier

Service éducatif : serv-educa.archives@herault.fr