

EXPLORATEURS PERPIGNAN ACTIONS ÉDUCATIVES



CYCLES 2 ET 3

**40
VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE**

Ce nouveau livret, à destination des enseignants, propose des activités éducatives pour les classes de cycles 2 et 3 (du CP à la sixième).

Le service éducatif du patrimoine de la ville de Perpignan a voulu mieux répondre aux attentes du programme scolaire et vous présenter les nouvelles ressources éducatives du Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine (CIAP).

Les enseignants trouveront ainsi dans les pages suivantes les différentes visites et activités classées selon les entrées principales du programme : les langages, la représentation du monde, le questionnement du monde ainsi que le questionnement du temps et de l'espace. L'éducation morale et civique (EMC) a été intégrée : le patrimoine permet d'approcher les valeurs de la République et le respect d'autrui. Enfin, pour plus de facilité de lecture, nos propositions pour le programme d'histoire et de géographie du cycle 3 ont été rassemblées dans deux tableaux synthétiques en fin de livret.

À chaque fois que cela est possible, nous vous proposons un livret-jeux d'activités pour animer la visite et/ou la prolonger en classe.

Ces livrets sont gratuits et téléchargeables sur le site :

<https://www.mairie-perpignan.fr/culture-patrimoine/patrimoine>.

Le service éducatif de la *Ville d'art et d'histoire* de Perpignan est à votre écoute pour vos demandes de visites et/ou d'ateliers. Nous pouvons également construire avec vous des activités pédagogiques spécifiques.

N'hésitez pas à nous contacter directement au 04 68 62 38 84.

SOMMAIRE

- 4 DES LANGAGES POUR COMMUNIQUER
- 6 REPRÉSENTER LE MONDE :
arts plastiques, arts visuels, histoire des arts
- 10 ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE
- 11 QUESTIONNER LE MONDE :
qu'est-ce que la matière ?
- 12 QUESTIONNER LE MONDE :
qu'est-ce que le vivant ?
- 13 QUESTIONNER LE MONDE :
comprendre l'organisation de la ville
- 15 QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS
- 18 CYCLE 3 : PROGRAMME D'HISTOIRE
- 20 CYCLE 3 : PROGRAMME DE GÉOGRAPHIE
- 23 ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES, MODE D'EMPLOI

DES LANGAGES POUR COMMUNIQUER



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Écouter pour comprendre un message oral,
un propos, un discours.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Jeux d'écoute.

Activités de reformulation, de restitution.

Écoute à partir de supports variés.

RESSOURCE CIAP

CYCLE 3 : LES TÉMOIGNANTS

En autonomie.

Dans le CIAP, 6 grands témoins racontent l'histoire de la ville : Pierre II le Catholique (12^e siècle), Bernat Xanxo (16^e siècle), la Grande Mademoiselle (17^e siècle), Joseph Carrère (18^e siècle), le Chevalier de Mautort (18^e siècle) et Salvador Dalí (20^e siècle).

Idée d'accompagnement pédagogique : faire écouter attentivement les différents témoignages et vérifier la compréhension du texte écouté par un questionnaire simple préparé à l'avance.

CYCLE 2 : LE RALLYE DE LORA

Visite guidée ou en autonomie.

Livret disponible en complément de la visite.

Un rallye-découverte des fontaines de la ville.

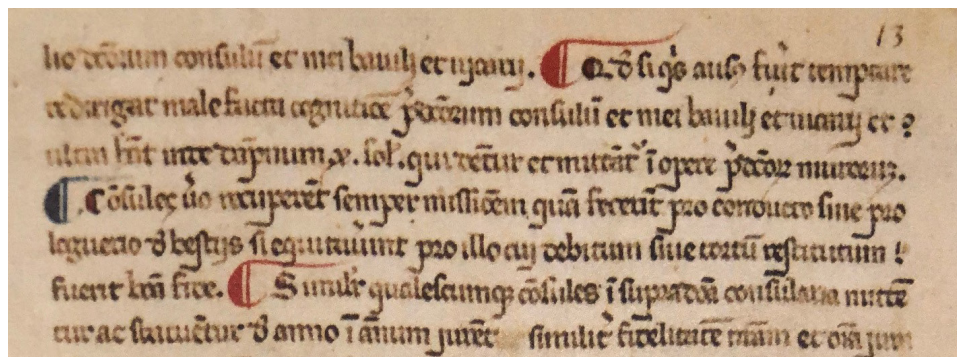
À chaque fontaine est associé un petit conte que le médiateur peut lire à haute voix.

Durant la visite, l'élève peut utiliser son livret pour repérer les fontaines sur un plan simplifié de la ville et associer une illustration à un conte.

Après la visite, l'atelier propose des jeux de restitution : décrire sa fontaine préférée et la dessiner ; raconter à des camarades le conte associé et en dessiner une scène ; inventer sa propre histoire à propos d'une fontaine, etc.

CYCLE 3 : PROMENADE DANS LA VILLE SUR LES PAS DE CLAUDE SIMON

Le parcours de visite évoque l'évolution urbaine de Perpignan à travers les souvenirs d'enfance de Claude Simon. Des extraits de ses romans (*Le Tramway* et *L'Acacia*) sont lus devant les lieux décrits par l'auteur : du monument aux morts en passant par la promenade des Platanes, du cinéma Castillet à la place Arago et de la rue de la Cloche d'or au théâtre municipal. La visite est suivie d'un atelier d'écriture sur le thème des souvenirs.



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Maîtriser les gestes de l'écriture.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES

DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Présentation, description et apprentissage des tracés. Écritures sur des supports adaptés avec des outils variés.

CYCLE 2 : RUSCINO DU STYLET AU STYLO

Atelier de calligraphie en complément de la visite guidée du site.

Les élèves découvrent différentes écritures et alphabets catalans. Avec différents outils, ils s'essaient à l'écriture sur des supports variés.

RESSOURCE CIAP

CYCLE 3 : LE TESTAMENT DE BERNAT XANXO ET LA CHARTE DES LIBERTÉS

En autonomie.

Des facsimilés de ces deux textes historiques, manuscrits en lettres gothiques avec des lettrines enluminées en début de paragraphe, sont exposés dans les salles du CIAP.

Idée d'accompagnement pédagogique : faire reproduire un passage du texte en écriture gothique sur un carnet de dessin ou d'écriture.

DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Langues vivantes régionales : comprendre et utiliser des expressions et des mots simples pour décrire mon lieu d'habitation.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES

DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation.

CYCLES 2 ET 3 : DÉCOUVERTE DES NOMS CATALANS DES RUES DE LA VILLE

Un guide bilingue (catalan-français) accompagne la classe dans sa découverte de la ville ancienne et propose un repérage des noms des rues en catalan.

Ces noms sont souvent associés à une activité artisanale ou commerçante pratiquée dans la rue au Moyen Âge. C'est l'occasion d'enrichir le vocabulaire des élèves en langue régionale.

REPRESENTER LE MONDE : ARTS PLASTIQUES, ARTS VISUELS, HISTOIRE DES ARTS



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Dessiner, modeler, sculpter avec différents outils, supports, gestes, matériaux.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Représenter l'environnement proche de manière régulière par le dessin.

CYCLE 2 : PERPIGNAN AU FIL DES PLACES

Livret disponible en complément de la visite.

La découverte des places de la ville se fait au rythme d'une promenade urbaine guidée. Les élèves disposent d'un livret-support dans lequel ils retrouveront une description, l'histoire ainsi que des photographies anciennes et récentes des places visitées.

CYCLE 2 : LE RALLYE D'ARTHUR

Livret disponible en complément de la visite.

Un rallye découverte des décors sculptés dans la ville. La visite guidée permet de faire découvrir à l'élève différentes œuvres sculptées du Moyen Âge au 20^e siècle. À chacune des œuvres représentées sur le livret est associée une question simple. L'ensemble des réponses donne la clé du mot mystère à découvrir.

CYCLE 2 : LE RALLYE DE PIERRETTE

Livret disponible en complément de la visite.

Une promenade dans la ville à la découverte des sculptures. La mascotte, *Pierrette*, propose des devinettes autour d'une sélection de sculptures visibles dans les parcs et les places de la ville.

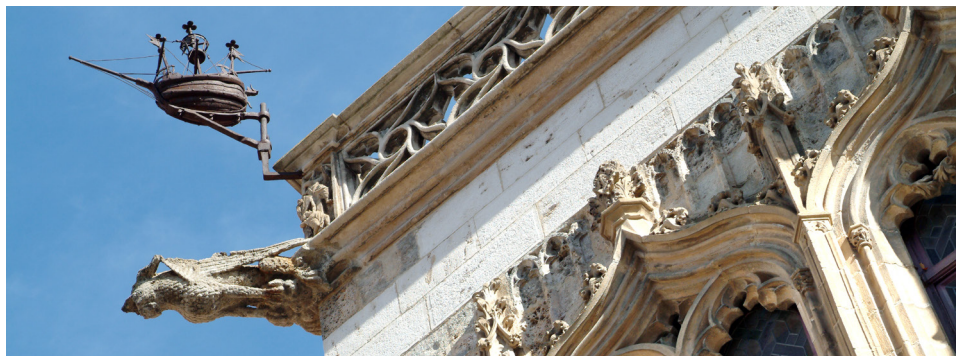
RESSOURCE CIAP

CYCLES 2 ET 3 : LA FRISE DE LA CASA XANXO

En autonomie.

Sur la façade de la Casa Xanxo, une frise sculptée, représentant un bestiaire fantastique et des figures humaines, marque la séparation entre le rez-de-chaussée et l'étage noble. Cette frise gothique exceptionnelle peut être étudiée grâce à une banque d'images consultables sur écran. Un moulage d'une partie du motif permet à l'élève de toucher les sculptures.

Idee d'accompagnement pédagogique : faire choisir un ou plusieurs motifs de la frise et les faire reproduire sur un carnet de dessins.



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Comparer des œuvres d'art de nature et d'époque différentes pour en repérer les éléments constitutifs.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Comparer les couleurs, les formes, les matières, les supports... dans des œuvres d'art.



CYCLE 2 : L'ENSEMBLE CATHÉDRALE

Livret disponible en complément de la visite.

Découverte de l'ensemble cathédral : éléments d'architecture, mobilier religieux, éléments de décors sculptés et peints ainsi que les vitraux. Un livret-jeu propose une frise chronologique du chantier et décrit les différents métiers mis en œuvre pour sa construction.

CYCLES 2 ET 3 : ARCHITECTURE, DÉCOR ET POUVOIR CIVIL AU MOYEN ÂGE

Livret disponible en complément de la visite.

Découverte de quatre lieux représentatifs du pouvoir civil et marchand à Perpignan : le Consulat, la Loge de mer, la Députation et la Casa Xanxo. Le livret propose une présentation de la fonction du bâtiment et une série de questions conduit à l'observation des éléments d'architecture et de décor. Les caractéristiques du gothique civil sont ainsi mises en évidence.

CYCLES 2 ET 3 : ART NOUVEAU/ART DÉCO

La découverte des caractéristiques de deux styles majeurs du début du 20^e siècle se fait lors d'une promenade urbaine permettant d'identifier les principaux bâtiments Art Nouveau et Art Déco de la ville.



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Visite de maisons de collectionneurs ou d'artistes, de bâtiments palatiaux ou officiels, en y observant les détails de l'architecture et la place de l'art.

CYCLE 3 : L'HÔTEL PAMS, LES DÉTAILS DE L'ARCHITECTURE ET DU DÉCOR ART NOUVEAU

Atelier créatif possible.

À la fin du 19^e siècle Jules Pams fait transformer la demeure familiale. Pour mettre ce bel hôtel particulier au goût du jour, il fait appel à l'architecte Léopold Carlier et au peintre Paul Gervais. Ce dernier prend comme thème central pour la décoration intérieure la nature, source d'inspiration de l'Art Nouveau. Après la visite, un atelier pédagogique peut être proposé autour de l'identification des plantes et de leur représentation dans la décoration intérieure.

DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Se repérer par la lecture et la compréhension des plans et indications.

Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.

RESSOURCE CIAP

CYCLE 2 : DÉCOUVERTE DU CIAP

Avec livret-jeu.

Visite guidée ou en autonomie.

La Casa Xanxo est une demeure privée du début du 16^e siècle située dans le centre historique de Perpignan. Profondément remaniée au cours de ses 500 ans d'histoire, elle a cependant gardé une façade de style gothique catalan présentant un remarquable décor sculpté. Aujourd'hui elle accueille le Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine (CIAP).

La visite peut se faire avec le support d'un livret-jeu adapté aux élèves de 8 à 12 ans.



ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Respect d'autrui.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Respecter les autres dans leur diversité.

RESSOURCE CIAP

CYCLE 3 : PERPIGNANAIS D'ORIGINES DIFFÉRENTES

En autonomie.

Au dernier étage du CIAP, différents habitants de Perpignan témoignent de leurs origines et de leurs vies dans la cité. L'élève peut les découvrir grâce à des boîtes sonores associant portrait photographié et témoignage audio. C'est l'occasion de réfléchir ensemble et de débattre sur la diversité de la population et le respect d'autrui.

Idee d'accompagnement pédagogique : organiser un débat avec les élèves sur la notion de diversité, faire témoigner les élèves sur leurs origines.

DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Les valeurs de la République.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Connaître les valeurs et les symboles de la République : la devise, l'hymne, le drapeau.

Identifier et connaître les cadres d'une société démocratique et la citoyenneté municipale.

CYCLE 3 : LES MONUMENTS AUX MORTS

Livret disponible en complément de la visite.

La visite propose un circuit de découverte des monuments commémoratifs des différentes guerres. Un livret-jeu propose une étude plus approfondie du monument aux morts de Gustave Violet, érigé après la Première Guerre mondiale. Il s'adresse aux élèves à partir de 10 ans.

CYCLE 3 : L'HÔTEL DE VILLE

Découverte du lieu central de la vie politique municipale. Le fonctionnement et les compétences de l'institution municipale sont expliqués. Les symboles de la République présents dans le bâtiment sont identifiés.

QUESTIONNER LE MONDE : QU'EST-CE QUE LA MATIÈRE ?



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Identifier les matériaux et leurs propriétés.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Caractéristiques des matériaux.

CYCLES 2 ET 3 : LES MATERIAUX DANS LA VILLE

Cette balade dans le centre historique propose de partir à la recherche des différents matériaux utilisés pour la construction des façades des bâtiments. Les élèves repèrent avec l'aide du guide les matériaux (le bois, la brique, diverses sortes de pierres, les galets roulés, le fer, le béton...) et découvrent la manière dont ils ont été utilisés dans le temps.

RESSOURCE CIAP

CYCLE 2 : LA MATÉRIAUTHÈQUE

En autonomie.

Au premier étage du CIAP, une Matériauthèque permet de toucher différents matériaux : pierre, brique, bois... Des photographies des façades de quelques bâtiments historiques de la ville montrent leur emploi dans la construction.

QUESTIONNER LE MONDE : QU'EST-CE QUE LE VIVANT ?



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Démarche d'investigation.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Observer, décrire, questionner.

CYCLES 2 ET 3 : AU FIL DES JARDINS

Livret disponible en complément de la visite.

À Perpignan, la nature est proche des habitants. Squares et jardins du centre-ville constituent des îlots de verdure intimes qui sont progressivement réaménagés et dotés de thématiques spécifiques. Ils s'intègrent dans un ruban vert long de 2,5 km formé par les anciennes promenades du 19^e siècle et les nouveaux jardins aménagés après la démolition des remparts. La visite propose de découvrir ces espaces de nature avec un livret descriptif de chaque jardin dans lequel l'élève consigne ses notes et croquis.

Idee d'accompagnement pédagogique : cette visite peut être complétée par une découverte des collections permanentes du Muséum d'histoire naturelle de Perpignan.

DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Sensibilisation au développement durable.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Repérage des nuisances, impact des attitudes sur l'environnement.

CYCLE 2 : LE PARC SANT VIÇENS

Visite découverte avec atelier nature.

La visite du parc permet de sensibiliser les plus jeunes au développement durable et à la biodiversité en ville. Dans cet écrin de verdure vivent de nombreuses espèces animales dont le lézard catalan, la rainette méridionale, le pigeon ramier et bien d'autres.

Deux ateliers au choix sont proposés en complément de la visite du parc :

- **Un atelier découverte :** à partir d'un jeu de photographies, les élèves, aidés par le guide, partent à la recherche de différents lieux dans le parc.
- **Un atelier empreintes au sol :** des photographies d'empreintes et une fiche sur chaque animal sont proposées aux élèves. Ils partent à la découverte des empreintes puis, avec le guide, un jeu de questions-réponses permet d'en apprendre davantage sur les animaux du parc.

QUESTIONNER LE MONDE : COMPRENDRE L'ORGANISATION DE LA VILLE



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Découvrir le quartier, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Utilisation de photographies, plans, cartes...

RESSOURCE CIAP

CYCLE 2 : LES ESPACES DE LA VILLE D'AUJOURD'HUI

En autonomie.

Au dernier étage du CIAP, les différents espaces de la ville contemporaine sont analysés sur de grands panneaux à l'aide de plans et de photographies. L'évolution de l'espace urbain est mise en perspective et les problèmes de la ville identifiés.

Idee d'accompagnement pédagogique : préparer un questionnaire sur les différents espaces de la ville et proposer aux élèves de chercher les réponses dans les panneaux du CIAP.



QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Repérer des périodes de l'histoire.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Visualiser l'évolution de la ville dans le temps.



CYCLES 2 ET 3 : L'ÉVOLUTION DE LA VILLE DU MOYEN ÂGE À NOS JOURS

Atelier suivi d'une visite guidée.

L'activité commence par un atelier au CIAP. Sur un plateau présentant un plan historique de Perpignan, les élèves construisent une maquette retraçant l'histoire urbaine de la ville du 13^e au 20^e siècle. Les remparts et les principaux édifices de la ville sont reproduits au 1/1000^e et les époques sont repérées par 4 couleurs différentes.

Après avoir placé l'enceinte médiévale et les principaux bâtiments du Moyen Âge, les élèves posent sur le plateau les fortifications espagnoles puis françaises de la ville à l'époque moderne, ainsi que les édifices nouveaux de l'époque. Puis on « déconstruit » les remparts pour laisser place aux bâtiments du 20^e et 21^e siècles.

Une visite guidée dans la ville prolonge l'atelier. Elle permet de visualiser, en quelques étapes choisies, les principales évolutions de la ville depuis le Moyen Âge et de faire le lien avec la maquette que les élèves viennent de construire. Le circuit débute à la cathédrale, intègre les vestiges de l'enceinte des 13^e et 14^e siècles et conduit aux nouveaux quartiers du début du 20^e siècle construits sur les espaces libérés par la destruction des remparts en 1906.



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Repérer des périodes de l'histoire.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Visualiser l'évolution de la ville dans le temps.

CYCLES 2 ET 3 : PERPIGNAN VILLE FRONTIÈRE

Atelier numérique possible en complément de la visite.

La visite débute par la découverte du Castillet, entrée principale de la ville au 14^e siècle dont l'histoire est liée aux variations de la frontière entre le royaume de France et celui d'Espagne, et prend fin à l'espace d'exposition de la Poudrière, où se trouve une copie du plan-relief de 1686. L'exposition permanente à la Poudrière permet de montrer l'importance de la frontière dans l'histoire de Perpignan, ville militaire disputée entre la France et l'Espagne du 15^e au 17^e siècle.

L'activité peut se poursuivre en classe par un atelier numérique, en téléchargeant gratuitement sur les plateformes IOS et Play Store l'application *Perpignan 3D*. Les élèves retrouvent les différents lieux visités et peuvent réinvestir les connaissances acquises lors de la visite.

CYCLES 2 ET 3 : DESTRUCTIONS ET RECONSTRUCTIONS AU 20^e SIÈCLE

Livret disponible en complément de la visite.

Le circuit de la visite guidée emprunte les nouveaux boulevards construits au début du 20^e siècle après la destruction des fortifications du 16^e siècle. Sur le boulevard Wilson, le long de la rue Bartissol et de la rue du Castillet, les élèves découvrent les beaux immeubles du quartier construits sur l'emplacement des anciens remparts nord de la ville.

La visite peut être complétée par un atelier de dessin afin de reproduire les façades des bâtiments du boulevard Wilson. Un livret de découverte de l'architecture du 20^e siècle, avec une présentation des principaux immeubles, des jeux et des questions invitant à bien observer l'architecture, est disponible pour une visite en autonomie et/ou une activité complémentaire en classe.



DOMAINES DU SOCLE DE CONNAISSANCE

Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE PROGRAMME OFFICIEL

Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres.

CYCLE 2 : PERPIGNAN AU FIL DES PLACES

Livret disponible en complément de la visite.

La découverte des places de la ville se fait au rythme d'une promenade urbaine guidée. Dans un livret-support on retrouve une description, l'histoire, et différentes photographies anciennes et récentes des places visitées.

CYCLE 3 : OBJECTIF PATRIMOINE

Livret disponible en complément de la visite.

Ce parcours urbain permet de découvrir en autonomie ou en visite guidée douze bâtiments remarquables du 14^e au 21^e siècle. Au centre du livret, un plan simplifié les situe et permet aux jeunes de créer leur propre circuit de visite et d'apprendre à se repérer sur un plan de ville.

CYCLE 3 : PERPIGNAN GOTHIQUE / *PERPIGNAN 3D*

Visite en autonomie et repérage du circuit sur application numérique.

Découverte de la ville médiévale. Le circuit inclut les principaux bâtiments de la ville gothique : le Castillet, le quartier de la Loge, l'ensemble cathédral, les rues et les maisons médiévales. Grâce à l'application *Perpignan 3D*, téléchargeable gratuitement sur les plateformes IOS et Play Store, l'élève peut retrouver le circuit et les différents bâtiments visités sur tablette et ainsi travailler la compétence d'orientation.

CYCLES 2 ET 3 : J'EXPLORE MON QUARTIER

Parcours découverte d'un quartier de la ville à la demande de l'enseignant. Les élèves effectuent un circuit qui leur permet de découvrir les principaux points d'intérêt du quartier. La visite peut s'articuler autour de thèmes différents : l'histoire, l'architecture, l'urbanisme, les noms des rues etc.

INDISPENSABLE POUR CETTE ACTIVITÉ :

Contactez le service éducatif du patrimoine afin de préparer votre visite.

CYCLE 3

PROGRAMME D'HISTOIRE :

LES VISITES ASSOCIÉES

CLASSE	REPÈRES ANNUELS DE PROGRAMMATION	DÉMARCHES	PROPOSITIONS
CM1	Et avant la France ?	On identifie des traces spécifiques dans l'environnement proche.	<p>DE RUSCINO À CHÂTEAU ROUSSILLON Livret à disposition.</p> <p>La visite permet d'appréhender les traces de l'histoire dans l'environnement local des élèves sur une longue durée. Elle commence par la découverte d'une maison protohistorique reconstituée, continue par celle du forum romain et se termine par les vestiges du village médiéval.</p>
CM1	Le temps des rois : de Louis IX à Louis XVI.	Quelques repères sur la construction territoriale du royaume de France.	<p>PERPIGNAN VILLE FRONTIÈRE Livret à disposition.</p> <p>Du 13^e au 17^e siècle, Perpignan est une ville frontière stratégique. Au 17^e siècle, citadelle, remparts et bastions se développent.</p> <p>La visite permet de découvrir quelques vestiges ainsi que la copie grandeur nature du plan-relief de Perpignan, commandée par Vauban pour Louis XIV. Située à la Poudrière, elle donne une image complète de ces fortifications.</p>
CM1	<p>L'âge industriel en France.</p> <p>Le travail à la mine, à l'usine, à l'atelier, au grand magasin.</p> <p>La ville industrielle.</p> <p>Le monde rural.</p>	Les entrées concrètes doivent être privilégiées pour saisir les nouveaux modes et lieux de production.	<p>LE DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL DE PERPIGNAN À TRAVERS L'EXEMPLE DES PAPIERS JOB : VISITE DE L'HÔTEL PAMS</p> <p>Le développement industriel de Perpignan peut être abordé par la visite de l'Hôtel Pams, demeure de l'héritière de la famille Bardou-Job, cadre de vie et de travail d'une grande famille industrielle du 19^e siècle.</p> <p>RESSOURCE CIAP : Un espace est consacré au « second âge d'or de Perpignan », au 19^e siècle. Plusieurs panneaux retracent la croissance de l'industrialisation et des activités agricoles, dynamisées par l'arrivée du train en 1858.</p>

CLASSE	REPÈRES ANNUELS DE PROGRAMMATION	DÉMARCHES	PROPOSITIONS
CM2	La France des guerres mondiales et de l'Union Européenne.	À partir des traces de la Grande Guerre dans l'environnement des élèves.	<p>MONUMENTS AUX MORTS ET MONUMENTS COMMÉMORATIFS DES GUERRES DU 20^E SIÈCLE À PERPIGNAN Livret à disposition.</p> <p>La visite propose un circuit de découverte des monuments commémoratifs des différentes guerres.</p> <p>Un livret-jeu propose une étude plus approfondie du monument aux morts de Gustave Violet, érigé après la Première Guerre mondiale.</p> <p>Descriptions, photographies, jeux et questions invitent à l'observation minutieuse et permettent aux jeunes de mieux comprendre la portée historique, symbolique et artistique du monument.</p>
6 ^{ÈME}	L'Empire romain dans le monde antique. Conquêtes, paix romaine et romanisation.	À partir de quelles sources se construit un récit de l'histoire des temps anciens ? Confronter traces archéologiques et sources écrites.	<p>RUSCINO : UNE CITÉ ROMAINE Livret à disposition.</p> <p>Découverte du site archéologique et des différents espaces de la ville romaine : le forum et le quartier résidentiel.</p> <p>À la demande de l'enseignant, un atelier créatif peut compléter la visite : atelier « découverte de l'archéologie », atelier « mosaïque » ou atelier « création de médaillon antique ».</p>

CYCLE 3 ...

PROGRAMME DE GÉOGRAPHIE :

LES VISITES ASSOCIÉES

CLASSE	REPÈRES ANNUELS DE PROGRAMMATION	DÉMARCHES	PROPOSITIONS
CM1	Découvrir les lieux où j'habite. Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie.	Questionnement sur ce qu'est « habiter ».	RESSOURCE CIAP : LA VILLE DU 20^E SIÈCLE Au dernier étage du CIAP, les différents espaces de la ville contemporaine sont analysés sur de grands panneaux à l'aide de plans et de photographies. L'évolution de l'espace urbain est mise en perspective et les problèmes de la ville identifiés.
CM1	Se loger, travailler, avoir des loisirs en France / dans les espaces urbains.	Identifier des espaces et des fonctions (privilégier les outils géographiques : cartes, photographies).	
CM2	Se déplacer.	L'élève découvre les aménagements liés aux infrastructures de communication.	LE QUARTIER DE LA GARE TGV La gare TGV et les projets d'extension sur les berges de La Basse : un exemple de projet urbain volontariste. RESSOURCE CIAP : LES TRANSPORTS Une vidéo présente l'évolution des transports en lien avec l'évolution de la population et l'aménagement de la ville.
CM2	Mieux habiter, cohabiter avec la « nature » en ville. Habiter un éco-quartier.	Il s'agit d'explorer des réalisations ou des projets qui contribuent à mieux habiter.	LE PARC SAINT VICENS : UN AMÉNAGEMENT DURABLE DANS LA VILLE La visite du parc Saint Vicens permet de sensibiliser les jeunes au développement durable et à la biodiversité en ville.
6 ^{ÈME}	Habiter une métropole.	Les métropoles et leurs habitants. La ville de demain.	RESSOURCE CIAP : LA VILLE DU 20^E SIÈCLE Voir description ci-dessus.





ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES : MODE D'EMPLOI



Toutes les animations proposées dans ce livret ont été spécialement conçues pour le public scolaire. Elles sont encadrées par des guides-conférenciers agréés par le Ministère de la culture.

Les visites et les ateliers se font usuellement en français. À la demande de l'enseignant, elles peuvent se faire en catalan, espagnol ou anglais.

Les visites durent environ 1 h ou 1 h 30 et peuvent être complétées par un atelier à durée variable selon l'activité.

CONTACT, RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

Les réservations se font au moins un mois avant la date prévue de la visite auprès du service Animation du patrimoine.

Tel : 04 68 62 38 84

animationdupatrimoine@mairie-perpignan.com

Vous trouverez plus d'informations ainsi que des livrets pédagogiques à télécharger sur le site de la ville de Perpignan à l'adresse suivante :

<https://www.mairie-perpignan.fr/culture-patrimoine/patrimoine>

Les tarifs :

Gratuité pour les écoles de Perpignan.

DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIVITÉS

La visite guidée :

Elle s'organise autour d'un thème précis. C'est un parcours dans la ville ou une visite d'un monument spécifique. Les visites proposées sont, pour certaines, accompagnées d'un livret pédagogique avec différentes informations et jeux à propos des lieux visités. Ces livrets sont fournis gratuitement aux enseignants qui en font la demande. La visite est encadrée par un guide-conférencier. Son discours est adapté à l'âge des enfants.

L'atelier :

La visite peut être complétée par un atelier qui propose des activités de création et permet une autre approche pédagogique. L'atelier se déroule en intérieur, le plus souvent dans la salle pédagogique du CIAP (8 rue de la Main de Fer) et est encadré par un guide-conférencier.

ACCOMPAGNEMENT DES ENSEIGNANTS DANS LEURS PROJETS

Une enseignante missionnée auprès de la *Ville d'art et d'histoire* de Perpignan vous accompagne dans la conception et la réalisation de vos projets pédagogiques : construisons ensemble votre visite et/ou atelier « sur mesure » !

« LES ENFANTS SONT DES JOUEURS ET DES LECTEURS PARFAITS : ILS FONT TOUT AVEC LE PLUS GRAND SÉRIEUX »

Arturo Pérez-Reverté

Perpignan est labellisée *Ville d'art et d'histoire* (VAH) depuis 2001. Le Ministère de la culture attribue cette appellation aux collectivités qui s'engagent dans une politique de valorisation, d'animation et de médiation autour de leur patrimoine.

Le service Animation du patrimoine, *Ville d'art et d'histoire*, met en place tout au long de l'année des actions (visites guidées, conférences, expositions...) ayant pour objectif de présenter aux habitants et aux touristes le patrimoine dans toute sa diversité.

Son service éducatif organise pour le jeune public des visites guidées, des ateliers ou des rallies.

À disposition des enseignants, il élabore avec eux des projets pédagogiques adaptés aux programmes scolaires.

INFORMATIONS PRATIQUES :
Service Animation du patrimoine
Ville d'art et d'histoire
Casa Xanxo – CIAP
8 rue de la Main de Fer

HORAIRES ADMINISTRATIFS :
Du lundi au vendredi
De 8 h 30 à 12 h 30 et de 14 h à 17 h.
Tél. 04 68 62 38 84
[animationdupatrimoine@
mairie-perpignan.com](mailto:animationdupatrimoine@mairie-perpignan.com)

Rédaction
Florence Gripon, enseignante missionnée

Crédit photo
© Ville de Perpignan

Maquette
Studio de création de la Ville de Perpignan

D'après Des Signes
Studio Muchir Desclouds

Impression
Atelier Reprographie de la Ville de Perpignan - 2025



architecture
contemporaine
remarquable



PERPIGNAN
LA RAYONNANTE