

EXPLORATEURS PERPIGNAN



ACTIONS ÉDUCATIVES
CYCLES 2 ET 3

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE

Le patrimoine architectural et artistique d'une ville est un support extraordinaire de découvertes et d'expériences pédagogiques ! La ville est le lieu privilégié de la création artistique, c'est là que se concentrent les œuvres et les traces construites de l'activité humaine développée dans le temps et dans l'espace. La déambulation dans la ville permet ainsi de faire l'expérience sensible de son organisation dans l'espace et de ses transformations dans le temps. Observer la ville, c'est aussi comprendre l'organisation des sociétés et prendre la mesure de l'impact de l'action de l'homme sur l'espace naturel.

Confronté aux traces concrètes de l'histoire (monuments, architecture, traces archéologiques), l'enfant est conduit à questionner le temps et à repérer des périodes historiques dans le patrimoine. En explorant la ville, il observe l'espace et l'organisation urbaine, et peut aussi mesurer l'impact des activités humaines sur l'environnement. La découverte des différentes architectures, des décors et des objets d'art, stimule son imagination et élargit son expérience sensible et sa représentation du monde.

Ce livret propose donc aux enseignants de partir avec leurs élèves des cycles 2 et 3 à la découverte du patrimoine artistique et architectural de Perpignan, Ville d'art et d'histoire. Sa présentation a été conçue en fonction des nouveaux programmes mis en place à la rentrée 2016. Nous avons voulu privilégier une approche active et ludique du patrimoine, en proposant à chaque fois que cela est possible, une visite et un atelier avec des activités adaptées aux élèves. Pour certaines visites ou ateliers, le service éducatif propose également gratuitement aux élèves des livrets d'activités, qu'ils peuvent utiliser soit pendant la visite, soit en classe avec leur enseignant.

SOMMAIRE

2 DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE

4 QUESTIONNER LE TEMPS

8 QUESTIONNER L'ESPACE

10 QUESTIONNER LE MONDE

12 REPRÉSENTER LE MONDE

15 ACTIVITÉS SAISONNIÈRES

16 ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES MODE D'EMPLOI

QUESTIONNER LE TEMPS



COMPÉTENCES

MISES EN ŒUVRE :

repérer des périodes de l'histoire.

DÉMARCHES ET ACTIVITÉS :

- utiliser les ressources locales (archéologie, monuments, architecture) comme des traces concrètes de l'histoire ;
- utiliser les outils numériques ;
- construire et utiliser des frises chronologiques.

DE RUSCINO À CHÂTEAU-ROUSSILLON

Cycle 2 et cycle 3

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, puis du forum romain, et se termine par les vestiges du village médiéval.

RUSCINO, UNE CITÉ ROMAINE

Cycle 3

Découverte des différents espaces de la ville romaine : le forum et le quartier résidentiel.

Les visites sur le site de Ruscino peuvent être complétées par un atelier.

Atelier archéologie :

l'enfant joue le rôle d'un archéologue qui vient de prospecter un site et d'y prélever des artefacts. À lui d'observer, de trier et de se questionner sur la nature des fragments, d'essayer de voir ce qui peut être ancien, d'éliminer les objets récents, et d'établir des comparaisons avec nos modes de vie actuels, notamment pour ce qui est de l'habitat.

Atelier calligraphie :

les enfants découvrent différentes écritures et alphabets anciens. Avec une plume, un stylet ou un calame ils s'essaient à l'écriture sur des supports variés.

Atelier « De la hutte à la domus » :

à partir des vestiges découverts à Ruscino, cet atelier permet de découvrir l'habitat de nos lointains ancêtres : visite d'une hutte du I^{er} âge du fer reconstituée grandeur nature, présentation des domus du quartier d'époque romaine et de leur décor. Les enfants réalisent ensuite une copie d'une peinture murale antique de Ruscino.

1. Ruscino, le forum romain

2. La cathédrale Saint-Jean-Baptiste vue du Campo Santo

3. La Loge de Mer



L'ÉVOLUTION DE LA VILLE DU MOYEN ÂGE À NOS JOURS

Cycle 2 et cycle 3

Visite avec atelier maquette urbaine

La visite permet de découvrir en quelques étapes choisies les principales évolutions de la ville depuis le Moyen Âge. Le circuit débute à la cathédrale Saint-Jean-Baptiste, intègre les vestiges des remparts du XIII^e siècle, et conduit aux nouveaux quartiers du début du XX^e siècle construits sur les espaces libérés par la destruction de l'enceinte en 1906.

Un atelier maquette urbaine complète la visite : les enfants reproduisent, à l'aide de modules de couleur différentes selon les époques, les étapes de la construction de la ville actuelle. Ils visualisent ainsi le développement progressif de Perpignan.

PERPIGNAN GOTHIQUE / PERPIGNAN 3D

Cycle 3

Visite suivie d'un atelier numérique

Découverte de la ville médiévale. Circuit incluant les principaux bâtiments de la ville gothique : le Castillet, le quartier de la Loge, l'ensemble cathédral, les rues et les maisons médiévales. Après la visite, l'atelier numérique propose à l'enfant de retrouver le circuit et les différents bâtiments visités sur tablette grâce à l'application « Perpignan 3D. Plongez au cœur du passé gothique de la ville », et de répondre à une série de questions simples.

QUESTIONNER LE TEMPS



PERPIGNAN VILLE FRONTIÈRE DU ROYAUME DE FRANCE

Cycle 3

Du XIII^e au XVII^e siècle, Perpignan est une ville frontière stratégique. Au XVII^e siècle citadelle, remparts et bastions se développent. Quelques vestiges sont encore visibles lors de la visite. Louis XIV fait réaliser des plans-relief des principales villes fortifiées du royaume : celui de Perpignan donne une image complète de ces fortifications. Une copie de ce plan-relief se trouve à la Casa Xanxo. La visite des traces fortifiées est complétée par un atelier autour du plan-relief avec un livret support.

L'ÂGE INDUSTRIEL À PERPIGNAN ; LA FORTUNE DE LA FAMILLE BARDOU-JOB : VISITE GUIDÉE DE L'HÔTEL PAMS

Cycle 3

L'étude du développement industriel de Perpignan à travers l'exemple des papiers Job peut être abordée 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 XIX^e siècle.



1. Le plan-relief de Perpignan

2. L'hôtel Pams, détail de la galerie du jardin

3. La gare historique, photographie de 1926

4. Gustave Violet, monument aux morts 1914-1918



L'ÂGE INDUSTRIEL À PERPIGNAN : VISITE GUIDÉE DU QUARTIER DE LA GARE HISTORIQUE

Cycle 3

Cette visite permet d'aborder la création d'un quartier né de la transformation de la ville industrielle et du monde rural au XIX^e siècle.

Ce circuit permet de repérer les entrepôts et ateliers du quartier La Gare, mais aussi les riches demeures de la bourgeoisie commerçante de l'époque.

PERPIGNAN ET LES DEUX GUERRES MONDIALES : MONUMENTS COMMÉMORATIFS DES GUERRES DU XX^e SIÈCLE.

Cycle 3

Visite guidée et atelier complémentaire aux Archives de la Ville

La visite propose un circuit de découverte des monuments commémoratifs des différentes guerres. Un atelier de recherche en archive peut compléter cette approche, en utilisant des cartes postales de Poilus, des documents relatifs aux monuments aux morts et les listes des victimes relevées par les enfants lors de la visite.



QUESTIONNER L'ESPACE



COMPÉTENCES

MISES EN ŒUVRE :

- se repérer dans son environnement proche ;
- s'orienter et se déplacer ;
- découvrir le quartier, la ville, ses principaux espaces et ses principales fonctions.

DÉMARCHES ET ACTIVITÉS :

- parcours de découverte et d'orientation ;
- utilisation de photographies, plans, cartes.

J'EXPLORE MON QUARTIER

Rallye-découverte avec un livret support « Jeunes explorateurs » Cycle 2 et cycle 3

Parcours découverte d'un quartier de la ville. 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. Un plan et des indications précises leur permettent de s'orienter, de repérer ou de matérialiser leurs déplacements. Des photographies anciennes ou actuelles du quartier facilitent l'identification et la reconnaissance des espaces.

Plusieurs livrets « Jeunes explorateurs » des quartiers de Perpignan sont déjà disponibles, d'autres sont en projet.

J'EXPLORE MA VILLE

Visite et atelier d'urbanisme Cycle 3

Parcours découverte axé sur les espaces et les fonctions de la ville. Il s'agit d'identifier les différents bâtiments et espaces urbains et de leur associer des fonctions. La visite peut se poursuivre par un atelier qui propose de représenter la ville et ses différents espaces fonctionnels. Sur un plateau représentant le plan actuel de la ville, les élèves positionnent des modules de couleur symbolisant les différentes fonctions des espaces et des bâtiments.

1. La nouvelle gare TGV

2. École Claude Simon

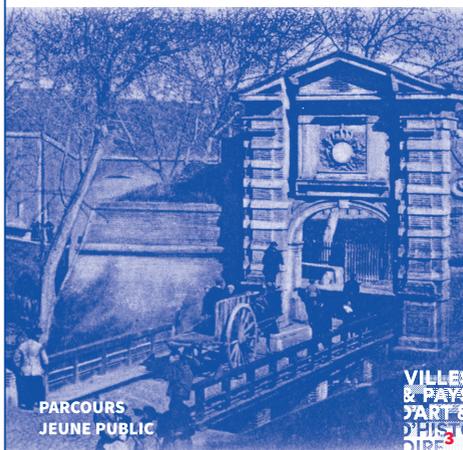
3. Livret explorateurs Perpignan quartier Saint-Martin, réalisé dans le cadre de l'atelier « Arts pluriels / Mémoire de quartiers » du collège Jean Moulin



PROJET CLASSE

Nous pouvons vous accompagner dans la conception et la réalisation d'un projet pédagogique spécifique à votre classe ; par exemple la réalisation d'un livret « Jeune explorateur » du quartier de votre école, ou encore l'étude de l'architecture de votre établissement.

EXPLORATEURS PERPIGNAN QUARTIER SAINT-MARTIN



QUESTIONNER LE MONDE



COMPÉTENCES

MISES EN ŒUVRE :

- se sensibiliser au développement durable ;
- comparer les modes de vie à différentes époques.

DÉMARCHES ET ACTIVITÉS :

observer, décrire, repérer l'impact des attitudes sur l'environnement.

DÉCOUVERTE DU PARC *SANT VICENS*: UN AMÉNAGEMENT DURABLE DANS LA VILLE

Cycle 2 et cycle 3 (demie journée)

La visite du parc *Sant Vicens* permet de sensibiliser les élèves au développement durable. Pour les plus jeunes, la visite est émaillée de jeux permettant la découverte de la faune et de la flore du parc. Pour les plus grands, la visite permet de faire réfléchir sur la gestion durable de l'eau en ville.

« *Vicens le petit explorateur* », est un rallye-jeu de découverte en équipe. L'équipe Nuage s'interroge sur l'eau et son circuit naturel, l'équipe Bambou sur la flore du parc et l'équipe Colvert sur sa faune. Trois fiches supports accompagnent les enfants dans leur exploration du parc.



1. Parc Sant Vicens

2. Parc Sant Vicens

3. Le Palmarium et les quais de la Basse



LES ALLÉES MAILLOL ET LE SQUARE BIR HAKEIM: LE PLUS ANCIEN ESPACE DE PROMENADE DE LA VILLE

Cycle 2 et cycle 3

Déambulation dans les allées Maillol et dans le square Bir Hakeim, deux jardins aménagés dès le XX^e siècle. La visite est l'occasion de découvrir l'évolution au cours des différentes époques d'un lieu de promenade et de divertissement.

Deux ateliers créatifs peuvent compléter les visites :

- un atelier « Land Art » : les enfants collectent feuilles, pétales, branches, pierres et réalisent des œuvres éphémères à même le sol ;
- un atelier « Paysages, croquis et dessins » qui invite les enfants à représenter les paysages parcourus.

UNE RIVIÈRE DANS LA VILLE : LES BERGES DE LA BASSE

Cycle 2

Promenade le long de la Basse. La visite se propose de retracer les différents états de la rivière et de son aménagement par l'homme au fil du temps et des transformations de l'espace urbain. C'est aussi l'occasion de décrire les différentes activités humaines liées à la rivière (les jardiniers, les lavandières, les passeurs...) et de raconter contes et légendes sur le thème des ponts qui l'enjambent.

REPRÉSENTER LE MONDE



COMPÉTENCES

MISES EN ŒUVRE :

dessiner avec différents outils, supports, gestes, matériaux...

DÉMARCHES ET ACTIVITÉS :

- représenter l'environnement proche par le dessin ;
- photographier en variant les points de vue et les cadrages ;
- comparer les couleurs, les formes... dans des œuvres d'art ;
- relier des caractéristiques d'une œuvre d'art au contexte historique et culturel de sa création.

PERPIGNAN AU FIL DES PLACES

Visite avec livret support et atelier dessin à la craie Cycle 2 et cycle 3

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, et des photographies anciennes et récentes des places visitées. À la fin de la visite, le groupe est invité à dessiner à la craie sur le sol de l'une des places les façades un élément d'architecture ou d'urbanisme découvert lors de la visite.

OBJECTIF PATRIMOINE

Rallye photographique avec livret support : parcours de découverte du patrimoine et d'initiation à la photographie de la ville

Cycle 2 et cycle 3

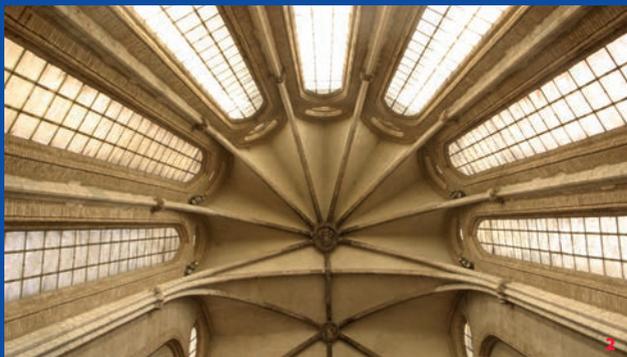
Cette visite propose aux élèves de photographier douze lieux patrimoniaux de la ville. Sur le livret, des photographies anciennes ou des dessins d'architectes permettent de repérer les lieux, que l'on invite à photographier aujourd'hui en reprenant ou en variant le point de vue et le cadrage.

1. Place de la République

2. Voûte de chœur, église des Dominicains

3. La Méditerranée, Aristide Maillol

4. Façade de la Casa Xanxo, gravure du XIX^e siècle



SACRÉ DÉCOR, SACRÉE ARCHITECTURE

Visite avec un livret support et atelier de construction d'une voûte ou atelier de création de vitrail

Cycle 2 et cycle 3

Découverte de l'ensemble cathédrale, des éléments d'architecture, du mobilier religieux, des éléments de décors sculptés et peints, ainsi que des vitraux. La visite se poursuit par un atelier d'architecture : à l'aide d'éléments en bois les élèves construisent et comparent la voûte gothique et la voûte romaine.

Un atelier de création de vitrail est également possible en complément de cette visite.



LE RALLYE D'ARTHUR

Visite avec un livret support suivie d'un atelier dessin

Cycle 2

Un rallye-découverte des sculptures dans la ville. La visite guidée permet de faire découvrir à l'enfant différentes œuvres sculptées du Moyen Âge au XX^e siècle. À chacune des œuvres, représentées sur le livret, est associée une question simple. L'ensemble des réponses donnent la clé du mot mystère à découvrir. Un atelier dessin propose une restitution graphique après la visite.



RACONTE-MOI LA CASA XANXO

Visite avec un livret support

Cycle 2

C'est une découverte ludique de la maison de Bernard Xanxo, riche marchand du XVI^e siècle. Histoire, architecture et mode de vie sont les différents axes d'approche du livret qui complète la visite.

Des questions simples invitent l'enfant à observer et décrire le bâtiment qu'il découvre.

REPRÉSENTER LE MONDE



COMPÉTENCES

MISES EN ŒUVRE :

- écouter et comprendre à l'oral ;
- maîtriser les gestes de l'écriture.

DÉMARCHES ET ACTIVITÉS :

- jeux d'écoute ;
- activités de reformulation, de restitution ;
- écritures sur des supports adaptés avec des outils variés.

DU STYLET AU STYLO : ATELIER DE CALLIGRAPHIE À RUSCINO Cycle 2 et cycle 3

Atelier à pratiquer en complément d'une visite sur le site de Ruscino. Les enfants découvrent différentes écritures et alphabets anciens. Avec un stylet ou un calame, ils s'essaient à l'écriture sur des supports variés.

LE RALLYE DE LORA

Visite suivie d'un atelier avec un livret support

Cycle 2

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 guidée, l'enfant 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.

1. Fontaine à la Salamandre

2. Dragon de la Sant Jordi



LES ACTIVITÉS SAISONNIÈRES : VISITES ET ATELIERS LUDIQUES

• **Saint Éloi et le grenat**

Histoire d'une tradition et d'un savoir-faire catalan. Les enfants partent à la recherche de saint Éloi sur les façades des bijouteries de la ville. Un atelier bijoux complète la visite.

• **Noël catalan**

Découverte des traditions catalanes de Noël : le *tió*, la *xocolata*, les *pessebres*, etc.

• **Pâques**

Une visite autour de la fabrication du chocolat, tradition gourmande et savoir-faire catalan. Un atelier dégustation à la fin de la visite !

• **À l'occasion de la Sant Jordi**

« Balade fantastique à la découverte des dragons de la ville ».

Visite contée du Perpignan du Moyen Âge.

Les enfants partent à la découverte du bestiaire médiéval sculpté dans la ville. La figure du dragon est le fil conducteur de la visite.

• **À l'occasion de la semaine du goût**

« Le ventre de Perpignan du Moyen Âge à nos jours ».

Balade à la découverte des marchés et des rues aux noms gourmands de la ville ! Place de l'Huile, rue du Poids de la Farine, rue de la Barre, rue de la Poissonnerie, etc.

La visite se termine par un atelier de fabrication de confiture avec dégustation.

