



« L'École buissonnière dans le village »

Projet global

Le Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne vous propose **L'école buissonnière dans le village**, afin d'inciter à la découverte du patrimoine humain à l'échelle de la commune, du bourg, du quartier...

Vous trouverez, ci-après, une présentation de ce projet avec ses principaux objectifs généraux mais aussi plus particuliers, ainsi qu'une première approche de son contenu.

Les objectifs généraux de ce projet sont d'inciter les enfants à :

- ▶ Découvrir et connaître leur environnement local.
- ▶ Connaître le Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne et ses actions.
- ▶ Mener par eux-mêmes des actions dans un esprit citoyen.

Objectifs spécifiques

« L'école buissonnière dans le village » permet aux enfants de :

- ▶ Découvrir et connaître leur environnement local et plus spécifiquement le village à l'aide de méthodes pédagogiques variées pour acquérir des connaissances et finalement développer chez eux un esprit citoyen.
- ▶ S'exprimer et d'échanger avec d'autres classes.
- ▶ Envisager une action au sein de la vie communale.
- ▶ Valoriser et communiquer leurs travaux de classe à l'ensemble du territoire.

Les supports pédagogiques :

Vous trouverez, développé dans les fiches suivantes (ecole-buissonniere1, 2, 3, et 4), le détail de suggestions d'activités pédagogiques à conduire en classe, dans le village ainsi que des pistes de travail et idées de prolongements possibles, modalités d'évaluation, etc...

Les contenus pédagogiques de l'outil « A l'école buissonnière dans le village » comprennent :

- ▶ Des propositions à destination des équipes éducatives et d'autres à destination des enfants.
- ▶ Une demi-journée minimum de découvertes sur le terrain (dans le village, le quartier) à travers des activités détaillées.
- ▶ Une demi-journée d'exploitation minimum en classe avec conseils, pistes pour travaux de groupe, etc.
- ▶ Des conseils pour la réalisation d'une synthèse et souhaits de retours des travaux au Parc.
- ▶ Des pistes de travail pour des prolongements pédagogiques possibles.
- ▶ Des formes d'activités pédagogiques variées.
- ▶ Et enfin, une bibliographie, des références de personnes ressources ou structures ressources sur le territoire du Parc.

Ce contenu s'adresse aux écoles ou collèges du territoire du Parc naturel régional des volcans d'Auvergne mais aussi aux groupes scolaires en visite lors de séjours. Dans ce cas, vous pouvez ensuite, de retour dans votre commune, réinvestir ces activités. Ce qui vous permettra de comparer les caractéristiques architecturales et d'occupation de l'espace de régions différentes.

N'hésitez pas à nous faire des retours de vos observations et activités ou nous contacter pour tout conseil souhaité.

Cellule Education - Mission Sensibilisation

Fabienne MICHEL

Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

Montlosier 63970 AYDAT

Tél. : 04 73 65 64 00 Fax : 04 73 65 66 78

E-mail : fmichel@parcdesvolcans.fr



L'école buissonnière avec le Parc

Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

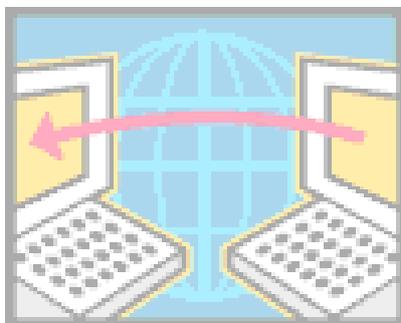
Année scolaire 2003 -2004

« Le Village »

1er message :

Ce premier message consiste en une prise de contact avec le village et le paysage environnant par la pratique d'activités d'éveil sensoriel et de lecture de paysage.

Objectif : éveiller la curiosité des enfants pour les inciter à découvrir et connaître les richesses du patrimoine bâti dans leur environnement.



Cellule Education - Mission Sensibilisation

Fabienne MICHEL

Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

Montlosier 63970 AYDAT

Tél. : 04 73 65 64 00 Fax : 04 73 65 66 78

E-mail : fmichel@parcdesvolcans.fr





Démarche

Voici, en quelques grands points, la démarche qui pourrait permettre une première approche sensorielle du village.

- Faire émerger les représentations initiales des enfants **Fiche 1**
- Découvrir le village de manière sensorielle **Fiche 2**
- Découvrir le paysage de manière sensorielle **Fiche 3**
- Inventorier les éléments perçus tous azimut (avec des mots)
- Les classer par familles pour arriver, au final, à quatre grandes familles (avec l'aide de la « boussole du développement ») **Fiche 4**
- Faire commencer les questions des enfants par les pronoms suivants (Qui, Que, Quoi, Comment, Pourquoi, Depuis quand, Combien...)
- Classer ensuite les questions de manière à élaborer ultérieurement la carte d'identité de la commune, laquelle sera ensuite déclinée aux différentes époques (aujourd'hui, hier et demain).
- Synthétiser les travaux des enfants et les retourner au Parc. **Fiche 5**
- Bibliographie **Fiche 6**

La découverte active du village commencera véritablement au prochain message (avec la nécessité de récupérer auprès de la mairie le plan cadastral **du village**)

Fiche 1 Les représentations du village

Objectif : Faire émerger les représentations initiales des enfants

Stratégie : Inciter les enfants à s'exprimer, à partir de leurs propres moyens, sur :

- leur connaissance du village en général
- leurs émotions relatives à leur paysage familial

Activités :

Cycle 1 :

Expression orale, imagination, vécu individuel.

- **dessins individuels**
- **un grand dessin collectif**
 - chacun apporte son élément, sa représentation
 - premiers échanges en groupe
 - le maître ne donne pas son avis

- « **dans un village, on peut voir...** » : Chaque enfant dessine un élément du village. L'ensemble peut servir à réaliser une grille de lecture du village qui sera remplie, au cours de la séquence de découverte :

- soit du point de vue
- soit dans le parcours à travers le village

L'ensemble peut aussi être rassemblé sous la forme d'un grand dessin.

Cycle 2 :

Expression orale, imagination, vécu collectif de la classe, expression écrite.

Activités précédentes, plus :

- **Représentation du village**, tel que l'on pense qu'il est, sur une maquette. Cela nécessite une symbolisation des éléments.
- **Les petits billets** : Chaque enfant note sur un petit bout de papier, un élément du village. On ramasse, on redistribue au hasard. Lecture à voix haute.

Cycle 3 :

- Expression orale, imagination, vécu individuel et collectif, expression écrite
- Mêmes activités précédentes, et : - un texte libre

Fiche 2 Découvertes sensorielles du village



Objectif : Amener les enfants à percevoir la diversité des ambiances sonores, visuelles, tactiles dans le village.

Stratégie : Balade aux alentours de l'école, sans apport de connaissances.

Activité : Organiser au départ de l'école, un parcours en boucle adapté à l'âge des enfants soit de la périphérie du village vers le centre, soit l'inverse qui :

- traverse des zones variées en couleurs, lumières, sonorités
- passe par un point haut du village (s'il y en a un)

Objectifs: Susciter la curiosité

Favoriser l'appropriation du paysage et du village

Permettre la reconnaissance du paysage et susciter un autre regard

Stratégie : Multiplier les perceptions sensorielles (la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat)

Activités : **Découverte sensorielle**

Lors du parcours dans le village :



- **COLLECTAGES** : collecter des échantillons (tous azimut, roches, plantes, traces d'animaux, fruits de certains arbres et des éléments humains).



- **VUE** : prises de vue (photographies) ou / et palettes de couleurs : distribuer à chaque enfant une petite palette de peintre (forme de pétale) cartonnée, l'enduire de colle en stick et proposer à chaque enfant de collecter la plus grande diversité possible de petits éléments de couleurs dans l'environnement proche. (petits brins d'herbe, petits bouts de lichens de mousses, de pétales de fleurs...)



- **TOUCHER** : créer des boîtes à mystère. Dans une boîte à chaussure, percer un trou dans le couvercle de la taille d'une main d'enfant ; disposer à l'intérieur des éléments collectés par « famille tactile » et déterminer avec les enfants si c'est doux, piquant, lisse, rugueux...



- **OUIË** : collecter les ambiances sonores :

→ Cycle 1 : Proposer une fiche avec des dessins correspondant aux éléments sonores propres au village, entourer ceux qui ont été entendus ; tester cette fiche à plusieurs périodes de la journée et à plusieurs endroits.

→ Cycle 2 et 3 : Répertorier les sons sur une feuille avec support rigide : l'enfant indique sa position au centre de la feuille et marquera d'un signe tout bruit entendu en indiquant l'origine, la direction, la distance approximative par rapport à lui et la nature du bruit.

Le jeu se pratique les yeux fermés, l'oreille tendue et renforcée (mettre la main en coupe derrière l'oreille pour amplifier les sons)

→ réaliser des enregistrements à plusieurs endroits du village, plusieurs moments de la journée, et les comparer ; classer les éléments entendus par grandes familles au tableau.



- **ODORAT** : Collecter les odeurs (pour les petits, proposer une fiche avec des dessins correspondant aux éléments odorant propres au village ; pour les plus grands, les répertorier avec des mots). Réaliser cet exercice à différents moments de la journée.

Evoquer les « bonnes » et les « mauvaises » odeurs ; (naturelles, artificielles, pollutions ou inoffensives...). Animer un débat autour de « j'aime ou je n'aime pas » et pourquoi...

→ réaliser un parfum : donner à chaque enfant une petite boîte avec son prénom noté sur une étiquette (type boîte de pellicule photo) et collecter de petits éléments odorants dans le village ; froisser les éléments entre les doigts pour faire ressortir les fragrances, les mélanger, secouer la boîte et faire partager son parfum aux autres enfants. Faire circuler les boîtes à parfum aux enfants, la classe étant disposée en cercle, assis ; inciter les enfants à rapprocher ces odeurs à d'autres plus connues (lavande, savon, parfum de maman...) animer un débat autour de « je préfère celui de Jean ou je n'aime pas celui de Marie » et pourquoi...

PISTES DE PROLONGEMENTS et/ou EXPLOITATION



- Exercices d'écritures poétiques
- Enumération et classification des éléments de la collecte par couleur, matière (arts plastiques) et premier regroupement par famille (minéral, végétal, animal, homme)
- Faire une maquette « spontanée » du village
- Collecter la perception du village par les enfants par des textes de 10 lignes
- Collecter à nouveau des dessins (les perceptions auront déjà changées)

PROPOSITION D'ACTIVITE D'EVALUATION POSSIBLE

(d'après *Jeu pour 1001 Lectures de Paysage « Si ma maison était »* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Les définitions :

Cycles 2 et 3, Jeu de langage, Adapté à des enfants déjà familiarisés avec le paysage, aborde la notion visuelle du paysage de façon globale.

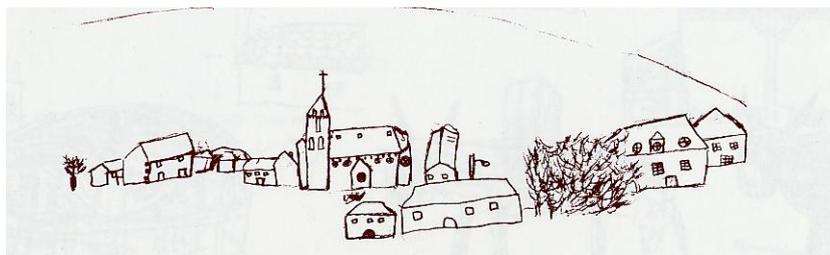
Avant la sortie, l'enseignant répartit les enfants en plusieurs groupes. Il confie à chaque groupe une liste de mots avec la mission de trouver au cours de la sortie des lieux qui illustrent ces mots et de les photographier.

Cette liste est composée de mots qui illustrent le paysage : panorama, rue, perspective, espace, point de vue, site, lieu, coin, endroit, paysage, échappée visuelle, paysage de campagne, paysage bâti, environnement, milieu naturel...

Un groupe doit illustrer deux ou trois mots, par exemple :

Panorama, coin, échappée visuelle et chaque mot peut être défini par plusieurs images.

De retour en classe, il faudra sélectionner une photographie par mot. Enfants et enseignants en profiteront pour discuter des différences de signification, pourquoi avoir choisi telle image pour tel mot... ?



Dessin de paysage Ecole de Teilhède Classes de CE2, CM1, CM2 (1996) Monique Bonnefoy

Fiche 3 Découvertes sensorielles du paysage

Objectif : Amener les enfants à percevoir la diversité des ambiances dans le paysage et le village.

Stratégie : Choix d'un cheminement varié en couleurs, dénivelé, ombre/lumière, sonorités dans le paysage alentour.

Activités : Organiser au départ de l'école, un parcours en boucle qui :

- traverse des milieux variés en couleurs, dénivelés, luminosités, sonorités
- passe par un point haut, de manière à avoir une vue panoramique du paysage (village inclus)
- suivre un dénivelé représentatif du relief local, mais adapté à l'âge des enfants

Objectif : Faire émerger les représentations mentales des enfants et multiplier leurs modes de représentation

Stratégie : Favoriser le déballage oral et l'expression graphique

Activités :

- Observations, impressions (dans le parcours à travers le paysage, du point de vue). Noter des mots (exercices d'écriture).
- Réalisation d'un dessin du paysage incluant le village (outil diagnostique pour l'enseignant, outil d'expression pour l'enfant)
 - à partir d'éléments naturels : « peindre le paysage »
 - avec des gommettes de couleurs et de formes géométriques variées
 - avec des crayons de papier et couleurs
 - sans consigne particulière

*Ecole de Saint
Saturnin Croquis
d'Arthur Bousquet
CM2 (extrait de
« Rallye-
ons »...paysages et
traditions 2001 2002)*



« L'École buissonnière avec le Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne - Mission Sensibilisation »

Objectif : La lecture du paysage ou le paysage décrypté : amener la représentation d'un paysage structuré.

Stratégie : Utiliser une méthode de perception de la composition du paysage, la représentation en deux dimensions.

Utiliser une méthode de perception de la composition du paysage, la représentation en trois dimensions.

Activités :



→ **DESSINS sur le terrain**, devant le paysage, par une suite de petits exercices de manière à avoir un regard, de plus en plus précis et critique, à être rapide et à percevoir l'essentiel.

- 1- Consignes de temps : Réaliser un premier dessin, en 30 secondes.
- 2- un deuxième, en 30 secondes.
- 3- Un troisième, en 1 minute,
- 4- Un quatrième, en 2 minutes. Un temps court permet d'aborder l'essentiel. Celui-ci n'est pas le même pour tous.
- 5- Les lignes de force ou les lignes du relief. Repérer les lignes qui traversent de part en part le paysage.
- 6- Les grandes unités paysagères ou les grands ensembles de couleur. Demander aux enfants ce qui, à leur avis, est naturel et ce qui a été créé par l'homme, sans donner les réponses.
- 7- Mémorisation : ce qui a le plus marqué les enfants dans ce paysage.
- 8- Le paysage à l'envers (la tête entre les jambes)
- 9- Le paysage en symboles :
 - lignes de force
 - grandes unités représentées par des symboles.
- 10- Dessin libre
 - en comparaison au premier dessin (du constat émotionnel), il permet d'évaluer l'évolution de la perception.

Il est possible d'amener de la couleur avec des éléments naturels (terres, fleurs écrasées, herbes pouvant donner une palette intéressante de marrons, jaunes, bleus, verts...)

Remarque : Même libre, ce dessin reste dans le réel et le rationnel.

→ **DESSINS en classe** : à partir d'une diapositive du paysage découvert précédemment, projetée sur une grande feuille de papier blanc, tracer : les grandes lignes qui traversent de part en part le paysage, les grands ensembles de couleurs ou unités paysagères, les détails.

Autre activité :

Réaliser une maquette simple à l'aide de matériaux facilement accessibles et représenter :

- le relief
- l'étagement de la végétation
- l'organisation de l'espace agricole
- le positionnement des villages

**Jouons un peu... pour approfondir nos connaissances**→ **Chat perché**

(D'après *Jeu pour 1001 Lectures de Paysage « Si ma maison était... »* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Du cours préparatoire au cours élémentaire ; jeu de déplacements ; amène les enfants à fractionner le paysage en détails.

Au cours d'un arrêt pendant une promenade, l'un des élèves donne le nom d'un élément du paysage, par exemple « le petit chemin creux ». Dès que les autres ont trouvé la réponse, ils courent le plus vite possible se mettre à côté du chemin (ou ils le montrent si l'élément choisi est en hauteur). Le premier enfant arrivé près du petit chemin creux nomme à son tour très vite quelque chose qui compose le site...

C'est un jeu d'observation qui fixe l'attention des enfants et les oblige à décortiquer et à explorer ce qu'ils voient. Il permet de rythmer la sortie sur des points d'intérêt choisis par l'enseignant en fonction d'un thème particulier.

Inadapté pour un commentaire depuis un point de vue, ce jeu est conçu pour l'analyse d'un site cadré et limité : cour de l'école, salle de classe, place de l'église, rue, jardin public, cour d'immeuble, cour de ferme...

Remarques : Jeu d'initiation à une lecture rapide du paysage, comparaison de la variété et de la richesse de différents endroits, préparation au dessin...

→ **Histoire en paysage**

(D'après *Jeu pour 1001 Lectures de Paysage « Si ma maison était... »* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Du cours préparatoire au cours moyen ; jeu de dessin ; permet de sélectionner des composants du paysage, d'insister sur la notion d'ambiance d'un paysage et de développer la sensibilité et l'intuition.

Les enfants répartis en groupes recherchent dans leur environnement quotidien un décor pour des histoires choisies dans un livre. Après la lecture des histoires, les groupes sortent dans le bourg et ses environs, prennent des photos, dessinent, font des croquis, chacun étant responsable d'un texte. De retour en classe, les enfants mettent en forme le décor, en découpant et collant les photos, les dessins, les croquis sur une grande feuille de papier. Ils recopient l'histoire, faisant coïncider le texte avec le décor approprié. Le jeu peut être réalisé par l'ensemble de la classe ; dans ce cas, une seule histoire est choisie.

Remarques : Les enfants peuvent eux-mêmes écrire leur histoire.

Matériel : crayons - papier - appareil photo - colle - ciseaux - livres



Fiche 4 Choisir la bonne piste

(D'après A l'école du Parc « Une invitation à vivre un projet pédagogique avec un Parc Naturel Régional ». Guide enseignant niveau primaire Cycle 1, 2 et 3. Edité par la Fédération des Parcs Naturels Régionaux de France)

Le sujet étant maintenant bien cerné, les moyens disponibles clarifiés, voici quelques exercices pour choisir les angles d'approche de votre sujet. La logique proposée repose toujours sur le même principe : **partir du général pour aller au particulier** et choisir un thème de travail.

► Un outil intéressant pour cette phase : la « boussole du développement » (cf. page suivante) elle nous vient du Québec. Elle a été découverte lors du Forum d'Échange Planeterre I qui s'est tenu à Montréal en 1997. Elle permet, à partir d'un thème précis, de poser une multitude de questions ou de problématiques pour ensuite prendre un chemin.

L'intérêt de cet outil est de traiter les sujets dans leur globalité en alternant différentes approches, tant dans le domaine rationnel que dans les domaines plus subjectifs ou personnels.

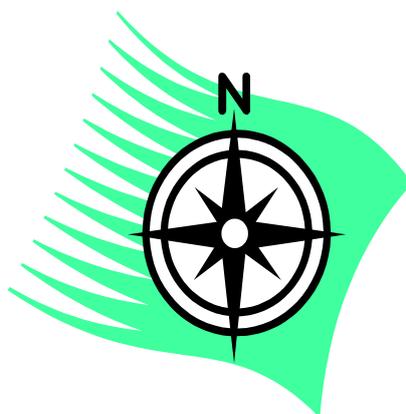


Naturel

- L'implantation du village
- Les facteurs naturels (climat, eau, relief, exposition, géologie...)
- L'intégration du village dans le paysage
- Les matériaux de construction
- La nature au sein du village (sauvage, jardins, arbres...)

Gestion publique ou privée ?

- Qui sont les propriétaires et les gestionnaires ?
- Où sont les bâtiments publics ?
- Les monuments sont-ils classés ?
- Quelles associations et institutions agissent dans le village ?



Economique

- Les activités économiques (agricoles, artisanales, touristiques, industrielles, de service...)
- Les échanges commerciaux
- Les réseaux (routiers, téléphoniques, technologiques (eau, égouts...)...)

Social

- La population
- La commune
- L'organisation du bâti
- Les métiers : boulanger, secrétaire de mairie, instituteur, agriculteur...
- L'histoire du village ?
- Les peintures, les photographies, les représentations du village
- Les écrits : romans, poèmes
- Les places, les rues et leur fréquentation
- Les associations, les fêtes locales

Fiche 5 Synthèse des travaux



Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous les transmettre par internet ou par courrier avant le vendredi 12 mars 2004.

Domaine imaginaire et créatif :

- Photos numériques des réalisations de maquettes collectives ou individuelles
- Reportages photographiques des enfants
- Photos numériques des dessins collectifs ou individuels
- Ecriture d'une poésie, d'une histoire, d'un chant.
- Travaux de recherche de citations, proverbes, expressions, chansons...
- Carte sonore du village
- Carnet d'exploration

Domaine rationnel :

- Interrogations des enfants sur la poursuite des travaux
- Textes
- Synthèse des travaux



Fiche 6 Bibliographie et lieux ressources

Cette bibliographie n'est pas exhaustive ; elle sera, en effet, complétée par la suite.

► A propos des Parcs Naturels Régionaux :

- **A l'école du Parc** (Une invitation à vivre un projet pédagogique avec un Parc naturel régional). Guide enseignant niveau primaire Cycles 1,2 et 3. Fédération des Parcs naturels régionaux de France
9, rue Christiani 75018 PARIS
- **Viens dans mon Parc !** Guide pour effectuer des échanges de classes entre les territoires. A demander au Parc des Volcans
- **Site internet** : www.parcs-naturels-regionaux.tm.fr On y trouve diverses références, et notamment : les adresses postales de tous les Parcs, les adresses des sites de nombreux Parcs, l'argumentaire, la liste des publications de la Fédération (que l'on peut commander).
- **Adresse mail pour obtenir des informations particulières** On peut écrire à : info@parcs-naturels-regionaux.tm.fr

► Réflexions et pratiques pédagogiques :

- **La Classe paysage** « Découverte de l'environnement proche en milieu urbain et rural » Sylvie Considère, Madeline Griselin et Françoise Savoye. Ed. Masson et Armand Colin 5, rue Laromiguière 75241 Paris (1996)
- **Jeux pour 1001 Lectures du Paysage** « Si ma maison était... » édité par le CAUE 36 et le CDDP 36 (1986)
- **Apprendre la parole**, Evelyne Charmeux, Ed. SEDROP
- **L'enseignant, un passeur culturel**, Jean Michel Zakhartchouk, ESF éditeur
- **Eduquer à l'environnement par la pédagogie de projet**, Ed. L'Harmattan Réseau Ecole et Nature
- **Alterner pour apprendre**, Ecriture coordonnée par Dominique Cottereau Ed. Ecole et Nature - 16, rue F. Fabre - 34000 Montpellier
- **Curieux de Nature**, Collection « Vivre son environnement », ENR, CRDP
- **Une éducation pour l'environnement**, André Giordan et Christian Souchon, Collection et JL Martinand, Ed. Z' édition
- **Apprendre !** André Giordan, Débats, Ed. Belin
- **Chemins de l'imaginaire**, Dominique Cottereau, Ed. de Babio - 34210 La Caunette
- **Vivre la nature avec les enfants**, Joseph Cornel, Ed. Souffles (épuisé), Ed Jouvence (réédition)

- **Les joies de la nature**, Joseph Cornel, Ed. Jouvence
- **Les cahiers de l'animation Vacances Loisirs (n°15) Animer la balade nature**. Petit Carnet à l'usage des animateurs CVL. Réalisation CEMEA

► Pistes et méthodes :

- **Créer une animation nature pour les enfants**, Martine Magnier, Ed. Espace Naturel Régional - 17, rue Jean Roisin - 59 000 Lille
- **Pistes pour la découverte de la nature et de l'environnement LM Espinassous** Ed. MILAN
- **Monter son projet d'éducation à l'environnement**, Réseau Ecole et Nature, 1996 - Maison de l'environnement - 16, rue Ferdinand Fabre - 34000 Montpellier.
- **Environnement et citoyenneté, d'après ma petite Planète Chérie**, Dominique Gillet, CRDP de Grenoble / CDDP de la Drôme
- **Construire son projet en éducation à l'environnement**, FRAPNA Isère - MNEI - 5, place Bir Hakeim - 38000 Grenoble
- **Découverte de l'environnement avec les 3/6 ans**, Collection Education à l'environnement, dossier 3.
- **Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3**
44 fiches pour une éducation à l'environnement / CRDP de France Comté
- **Le grand livre des expériences, la nature**, Ed Nathan
- **Lecture de paysages**. FOUCHER. Collection INRAP
- **Des marches d'écriture. Principes et pistes pour l'écriture**. Brigitte BEAUMONT. Ed. ASPHODELES
- **Emerveillement et découverte de la nature**. Différentes approches centrées sur le milieu. LM Espinassous Parc National des Pyrénées, 59 route de Pau 65000 TARBES

► Programmes scolaires :

- **Programmes de l'école primaire**, CNDP, Ed Hachette école
- **Les cycles à l'école primaire**, CNDP, Ed Hachette école

► Répertoire d'outils pédagogiques :

- **L'invent'Ere** Répertoire franco belge d'outils pour l'éducation à l'environnement - MNE - 23, rue Gosselet - 59800 Lille

► Lieux ressources :

- Les Maisons à thème du Parc des Volcans (Maison de l'eau, de la faune, de la pierre, des tourbières).



L'Ecole buissonnière avec le Parc

Parc naturel régional des Volcans

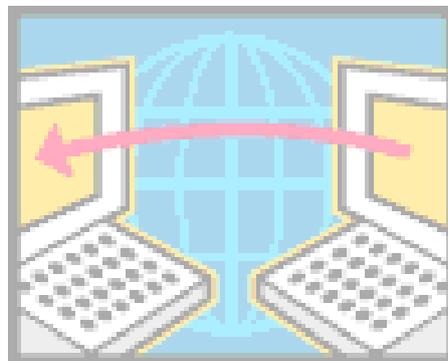
Année scolaire 2003 - 2004

« Le Village »

2nd message :

Après avoir réalisé les premières découvertes du village (sensorielles et lecture de paysage), entrons dans l'analyse des composantes de notre village aujourd'hui.

Objectif : découvrir activement le village pour élaborer sa carte d'identité d'aujourd'hui.



Cellule Education - Mission Sensibilisation

Fabienne MICHEL

Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

Montlosier

63970 AYDAT

Tél. : 04 73 65 64 00 Fax : 04 73 65 66 78

E-mail : fmichel@parcdesvolcans.fr





Démarche

Préparation du thème : aider la perception de la diversité des composantes du village et des thèmes à découvrir ; rassembler, pour ce faire, les documents des enfants (livres, fiches, revues, K7 Vidéos, CD Rom...) sur le thème du village ; les classer par grands thèmes (Aspects naturels, Economie, Social et Gestion Publique ou Privée) et par époques.

Exemple : élaborer un courrier à l'attention du Maire, du 1^{er} Maire Adjoint ou d'un Conseiller Municipal pour prendre un rendez-vous ; préparer un petit questionnaire en classe (Que doit gérer une Commune ? ...) ; organiser la désignation d'un ou plusieurs porte-parole... ; synthétiser les informations dès le retour du rendez-vous.

Puis, les différentes étapes de la démarche :

- ▶ la représentation de l'espace (**Fiche 1**),
- ▶ entrer dans une phase de découverte active du village à partir du cadastre et de la carte (**Fiche 2 et 2 bis**),
- ▶ pour approfondir le sujet, analyser les diverses composantes du village par grands thèmes :
 - Aspects naturels (**Fiche 3**),
 - Gestion publique ou privée (**Fiche 4**),
 - Economie (**Fiche 5**),
 - Social (**Fiche 6**),
- ▶ L'école (**Fiche 7**)
- ▶ A ce stade du travail, la découverte du village d'aujourd'hui est très complète ; peut être est-il tout de même nécessaire de réaliser, en fonction des thèmes étudiés, une petite évaluation des acquis et des manques. La synthèse des travaux pourra se faire à l'aide de la carte d'identité du village (**Fiche 8**).
- ▶ Bibliographie (**Fiche 9**).

Fiche 1 - La représentation de l'espace

Pour avoir une analyse « fine » du village d'aujourd'hui, il est important, avant tout, de savoir se situer ; ceci peut se faire par l'organisation d'une sortie de terrain et un travail en classe sur la représentation de l'espace pour les cycles 2 et les cycles 3 (d'après *La Classe Paysage « Découverte de l'environnement proche en milieux urbain et rural »* du CP au CM2 Sylvie Considère - Madeleine Griselin et Françoise Savoye Edition Armand Colin 1996)

1. La sortie de terrain :



Objectifs :

- déterminer un champ d'investigation dont on est sûr qu'il est le même pour tous.
- Etablir un certain nombre de **points de repère** propres au groupe.
- Réaliser, à l'aide d'un appareil photo, une **collection d'images représentatives** du quartier.
- Centrer le groupe sur un **intérêt commun**.
- Préparer à lire **une carte et un plan**.

Stratégie : créer des dessins individuels du parcours effectué.

Activités : sortie de terrain puis dessins en classe.



Avant d'entreprendre la sortie, le maître doit choisir un parcours en boucle autour de l'école, pouvant se faire (selon une marche pour adulte et sans arrêt) en 30 minutes pour le cycle 3, et 15 minutes pour le cycle 2. Le choix du parcours s'effectue aussi en relation avec le plan cadastral : en effet, il est préférable que le plan du quartier étudié puisse s'inclure sans réduction dans un format A4 ou A3.

Matériel :

- pour la classe entière : un appareil photo ; une pellicule photo couleur ; prévoir le développement rapide de la pellicule ;
- par élève : une planchette (pièce de carton quelconque un peu plus grande qu'un A4) ; un bout de ficelle pour accrocher un crayon ; une gomme, une pince à linge pour bloquer les 3 feuilles de papier blanc.

Déroulement :

- Dans un premier temps, il est indispensable que chacun apprenne à utiliser l'appareil photo (rudiments du cadrage surtout).
- Puis, pour amener une motivation supplémentaire, on peut demander aux enfants d'imaginer qu'ils doivent prendre des photographies dans le but de les envoyer à quelqu'un qui ne connaît pas du tout le secteur.

Le trajet est jalonné d'arrêts au cours desquels le point sur le chemin déjà parcouru est fait (l'enseignant note au fur et à mesure la liste des photos prises). Sur leurs planchettes, tout au long de la sortie, les élèves de cycle 3 peuvent prendre des notes, faire des croquis, écrire le nom des rues empruntées, les directions prises, des principaux éléments du paysage vus etc., ainsi que des repères anecdotiques (événements qui se sont déroulés lors du parcours).

- Ensuite, chaque enfant décidera du cliché à choisir en fonction de l'itinéraire décrit par l'enseignant, la seule règle du jeu étant, au final, qu'il ne doit pas y avoir deux images similaires et que l'espace parcouru dans le village doit être couvert au mieux par la collection de photographies obtenues par l'ensemble des enfants.

La collection de photographies réalisées au cours de cette séance sera utile pour conserver une trace des observations effectuées. Elle servira à aider les enfants à mémoriser le trajet parcouru. Il est primordial d'insister sur l'enchaînement spatial et temporel des différents lieux traversés ainsi que sur l'observation des autres repères (surtout pour les cycles 2).

Synthèse en classe :

De retour en classe, les élèves sont invités à raconter, « par le dessin » le trajet parcouru et l'espace observé (en inscrivant le prénom en haut à gauche, pour remettre les documents « dans le bon sens »).

2. Représenter l'espace au cycle 3

Objectifs :

- réaliser une première représentation de l'espace parcouru,
- organiser, au sein d'un espace graphique, les éléments mémorisés et les associer à des symboles,
- mettre en place une légende.

Stratégie : créer une image commune au groupe du parcours effectué, en produisant notamment un plan.

Activités cycle 3 : Plan collectif du parcours, le plus complet possible.

Chaque enfant montre ses propres photographies, une à une, à toute la classe. Les clichés sont ensuite organisés et exposés de manière chronologique (frise au tableau). Les dessins des enfants du trajet parcouru et de l'espace observé sont ensuite distribués de manière à ce qu'aucun d'entre eux n'ait le sien. Chaque enfant effectue alors une analyse critique du dessin. On note au tableau les bonnes idées de représentation (carrés pour les maisons, points verts pour les arbres...) et les erreurs (éléments mal placés, trop petits, oubliés, trop gros etc.). Il faut amener les enfants à discerner les caractéristiques essentielles d'un plan qui doit montrer l'environnement, organiser et nommer les choses et les présenter de manière claire c'est-à-dire selon un code.

Petit à petit, les critères de réalisation d'une représentation cohérente de l'espace se mettent en place :

- représenter « les choses vues d'en haut »,
- représenter les rues empruntées en prenant en compte les autres espaces contigus à celui que l'on étudie,
- inscrire lisiblement les noms,
- indiquer le trajet effectué à l'aide de flèche ou de trait de couleur,
- positionner tous les points de repère et leur attribuer des codes (formes, couleurs...),
- mettre en place une légende.

La synthèse est ensuite réalisée collectivement ; un schéma est exécuté au tableau soit par l'enseignant, soit par les élèves qui tracent chacun une partie du schéma selon les directives de la classe. Le premier repère positionné doit être l'école, point de départ du trajet. Tous les éléments sont représentés par un symbole (élaboration de la légende) ; en incitant les enfants à utiliser des

Activités cycle 2 :

Tout d'abord, il s'agit de montrer les photographies une à une à toute la classe, seul l'auteur doit se manifester ; les clichés sont ensuite organisés et exposés de manière chronologique (frise au tableau). Au cours de cette réflexion collective, toutes les anecdotes survenues prennent leur importance.

La suite de la réflexion peut se faire à partir de cubes de couleur (la ou les écoles : cubes bleus - les habitations : cubes blancs et les bâtiments commerciaux : cubes rouges). Chaque enfant se voit attribuer un cube de couleur avec l'indication précise de ce qu'il représente. Les cubes seront placés progressivement (l'école d'abord, puis les premiers bâtiments découverts lors de la balade). Pour aider les enfants, on peut utiliser un petit personnage qui se déplace.

Puis, sont tracées, au fur et à mesure de leur évocation, les rues, ainsi que certains autres repères principaux.

Petit à petit, le passage au plan sera possible en dessinant le contour des cubes et en retournant sur le terrain pour mieux symboliser l'ensemble des éléments représentés. Aussi, quelques noms et une légende simple seront importants.

Une évaluation simple peut être faite au niveau du plan muet et avec des étiquettes (noms ...) à placer dessus. On peut aussi demander aux enfants de promener un personnage jouet sur le schéma en fonction de parcours imposés faisant intervenir différents repères.



Jouons un peu... pour approfondir la découverte

Le paysage réinventé (d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)



Objectif : Réalisation d'une maquette

Déroulement :

- Avant la sortie, les enfants se répartissent par petits groupes de 5 à 7 ; l'enseignant leur explique le but de la promenade en insistant sur la nécessité de choisir des repères, de s'arrêter quelque part et de bien regarder.

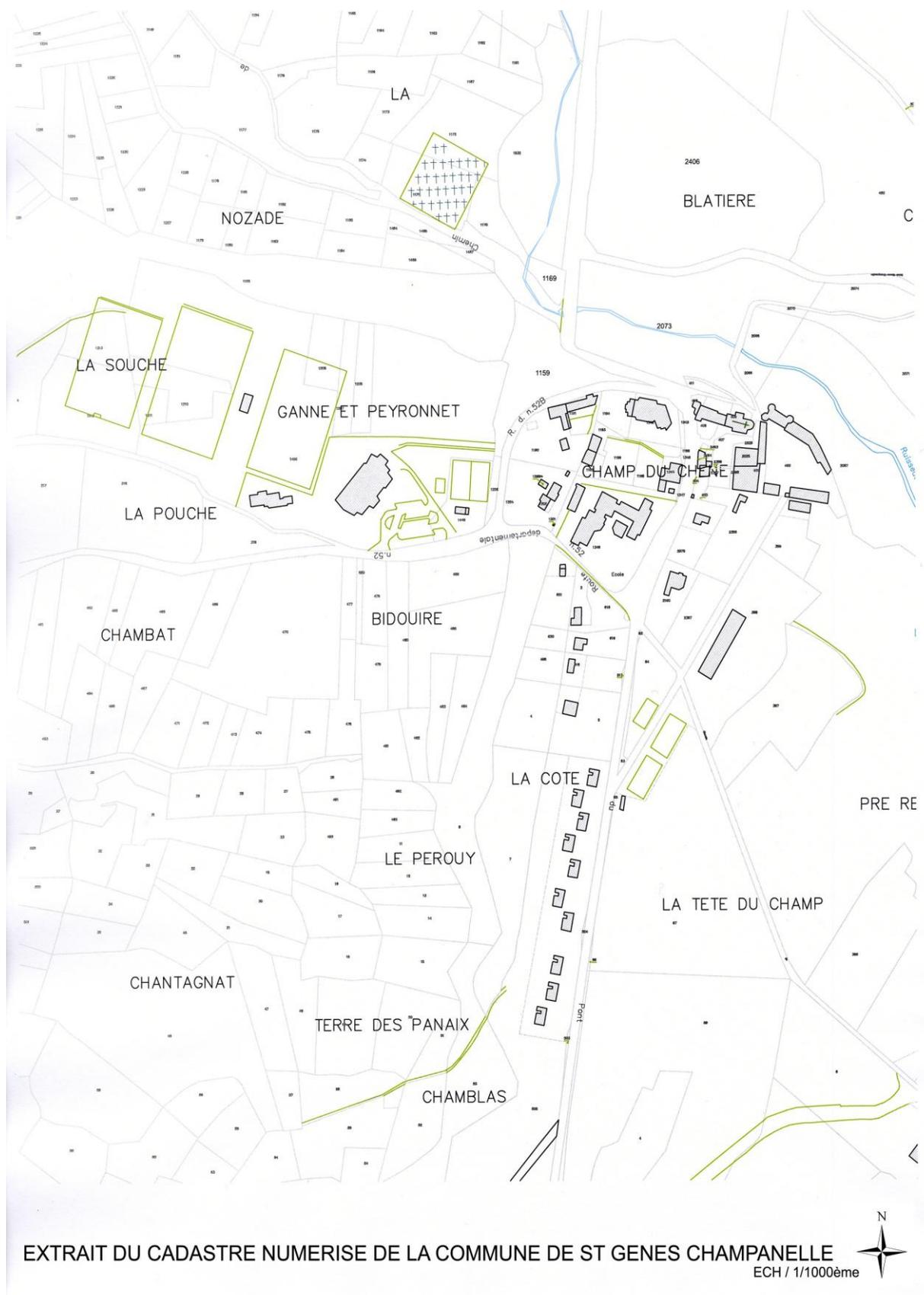
- Chaque groupe s'arrête sur son coin, détaille tout ce qui s'y trouve : arbres, buissons, maisons, clôtures, route, pelouse, terre eau, relief... et prend quelques mesures des distances entre ces différents éléments, des hauteurs, des volumes, des proportions respectives. Tout ce qui pourra être collé et découpé est ramassé : terre, graviers, feuilles, herbes, branches et écorces mortes, fruits, vieux morceaux de carton, plastique, petits morceaux de matériaux de construction, bois...

- En classe, les enfants, reconstituent leur lieu et lui donnent un nom. Le jeu peut s'arrêter là... mais il peut se prolonger par :

- la réalisation d'une 2^{ème} maquette du même lieu avec des matériaux mieux adaptés, l'objectif est d'obtenir une représentation réaliste et précise du site,
- dans un 3^{ème} temps, l'invention d'un paysage imaginaire mais cohérent sous la forme d'une maquette.

Remarques : si on imagine une histoire dans le lieu imaginé, on imagine aussi les ombres portées par le soleil, puis on fait bouger le soleil ; on peut ajouter du relief...





Fiche 2 - Découverte active du village

Le cadastre

Du plan, il est possible d'entrer dans la découverte du cadastre et de comprendre et de comprendre ce qu'il signifie, d'apprendre à réaliser une légende et enfin de faire le lien entre le cadastre et le terrain.



1. Que dit le plan cadastral ?

Sur cet extrait, vous trouverez :

- la rose des vents pour orienter le plan,
- l'échelle (le plan cadastral représente le village vu de dessus, à l'échelle 1/1000 soit 1 cm = 10 m),
- les rectangles qui correspondent aux bâtiments : maisons, hangars, appentis, bâtiments agricoles...,
- l'église représentée par la forme de son plan au sol et une grande croix,
- le cimetière symbolisé par une forme géométrique avec de nombreuses petites croix,
- les rues et chemins symbolisés par deux traits pleins,
- le ruisseau en bleu,
- les équipements sportifs en jaune (terrains de foot, cours de tennis etc.),
- le lotissement avec dix petites maisons qui se ressemblent (au sud de l'extrait),
- les noms des lieux dits : La Côte, la Tête du Champ, Nozade etc.
- les parcelles sont toutes numérotées ; ces numéros sont peu visibles sur l'extrait ; à chaque numéro correspond le nom de la personne qui est propriétaire. On dit qu'elle a un compte de propriétés. Un document qui accompagne le cadastre (la matrice) reprend toutes ces données.

Remarque : quelques petits exercices peuvent être réalisés avec les enfants :

- repérer la maison de l'un ou de l'autre,
- à partir d'une histoire qui se déroule dans le village, reconstituer le trajet du personnage principal.



Fiche 2 bis - La lecture de carte

Pour replacer le village dans son contexte plus global, la découverte de la carte topographique permettra aux enfants de nouveaux apprentissages.



Objectifs :

- se familiariser avec la lecture de carte et faire le lien entre le terrain et la représentation cartographique,
- travailler sur l'échelle et la légende.

Stratégie: explorer les divers documents cartographiques, des plus anciens aux plus récents.

Pistes d'activités :

- A partir de la carte topographique IGN (Institut Géographique National) à l'échelle 1 / 25 000ème de votre secteur, repérer le village avec les enfants.
- Orienter la carte : où sont les 4 points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest) et comment les retrouve t'on sur le terrain ?
- Repérer le territoire communal et ses limites ; quelle est l'occupation des sols ? (zones agricoles, villages, forêts...)
- TOPONYMIE : Rechercher la signification des noms puis approfondir ensuite dans les messages suivants : la découverte du village hier notamment.
- Repérer la légende et ce à quoi les éléments représentés sur la carte correspondent :

Les éléments surfaciques :

- les bois, vergers, broussailles et autres végétations sont représentés par la couleur verte plus ou moins tramée et agrémentée de motifs ;
- les lacs, mers et étangs sont représentés en bleu ;

Les éléments linéaires :

- les fleuves sont en bleu et tous les cours d'eau temporaires en tirets bleus ;
- les courbes de niveau sont en orangé ;
- les routes sont classées en deux catégories suivant la qualité de celles-ci : les principales et les secondaires ; de plus, elles ont différentes tailles suivant le nombre de voies de circulation ;

- les chemins de fer sont en noir ;
- les limites administratives sont en noir ;

Les éléments ponctuels :

- les noms de lieux sont en noir ;
- les noms de l'hydrographie et tout ce qui est associé à l'eau en bleu ;
- les églises, mairies, tours, cimetières, points de vue, ponts sont en noir avec des symboles prédéfinis.

La légende est un intermédiaire entre la réalité (le terrain ou sa photo) et son image (la carte). Avec un peu d'habitude, on pourra passer directement du terrain à la carte... et inversement. Une recherche de cartes anciennes (extraits de Cassini par exemple) permettra aux enfants de réaliser l'évolution de la représentation. De même, il est intéressant :

- de comparer cette carte topographique à une carte routière,
- de situer, du particulier au général, le village dans le département, la région, la France, l'Europe et enfin, sur un planisphère.

Jouons un peu... pour approfondir les questions d'échelle.

Silhouettes (d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Ce jeu est accessible à des enfants du cours élémentaire au cours moyen ; il s'agit d'un jeu de dessin qui donne une notion d'échelle et aide à percevoir les proportions relatives des formes et des volumes du paysage.

Déroulement :

- Pendant une pause au cours d'une sortie ; les enfants réalisent des croquis (bâtiments, arbres, églises, croix, mur...). Puis, sur place ou de retour en classe, chaque enfant se représente sur son dessin en respectant une échelle approximative.
- Quelques jours plus tard, la règle s'inverse. Les enfants partent de leur silhouette découpée et dessinent par rapport à elle, une maison, l'école, la mairie, les escaliers qui descendent à la place ou à la rue, le tilleul devant l'église...

Remarque : ce jeu permet aux enfants de se situer dans leur environnement, d'approcher les notions concernant les proportions relatives des formes et des volumes qui les entourent.



Rappel : la « boussole du développement »

Aspects naturels :

- l'implantation du village,
- les facteurs naturels (climat, eau, relief, exposition, géologie...).
- l'intégration du village dans le paysage,
- les matériaux de construction,
- la nature au sein du village (sauvage, jardins, arbres...).

Gestion publique ou privée ?

- qui sont les propriétaires et les gestionnaires ?
- où sont les bâtiments publics ?
- les monuments sont-ils classés ?
- quelles associations et institutions agissent dans le village ?



Economie

- les activités économiques (agricoles, artisanales, touristiques, industrielles, de service...),
- les échanges commerciaux,
- les réseaux (routiers, téléphoniques, technologiques, eau, égouts...)

Social

- la population,
- la Commune,
- l'organisation du bâti,
- les métiers : boulanger, secrétaire de mairie, instituteur, agriculteur...
- l'histoire du village ?
- les peintures, les photographies, les représentations du village,
- les écrits : romans, poèmes,
- les places, les rues et leur fréquentation,
- les associations, les fêtes locales.

Fiche 3 - Thème *Les aspects naturels du village*

Voici maintenant la véritable entrée dans la découverte active du village par son implantation, son intégration (possibilité de réinvestir des éléments de la découverte sensorielle dans le message précédent), puis des matériaux de construction des bâtiments et de la présence de la nature dans le village.



Questionnement :

quelle est l'implantation du village et quels sont les facteurs naturels ?

Objectifs : travailler la lecture de carte, se situer dans l'espace

Pistes d'activités : étude de la carte topographique IGN du secteur concerné à l'échelle 1 / 25 000^{ème} en repérant les facteurs naturels importants : proximité d'un point d'eau, relief, exposition, géologie, météo, protection du vent, enneigement, les zones inondables... travailler sur les risques naturels qui concernent ce village.

(cf Fiche 2)

Questionnement :

comment le village s'intègre dans le paysage ?

Objectifs : développer le sens critique des enfants, leur subjectivité, croiser les avis avec toujours des arguments précis. « Pourquoi trouves-tu que ce village est bien intégré ou non ? »

Pistes d'activités : se rendre sur un point haut qui permet d'observer plusieurs villages et ainsi, d'en déduire leur intégration dans le paysage. « Notre village est bien intégré, mal intégré, pourquoi ? Qu'est ce qui est discret, qu'est ce qui dénote ? »

Questionnement :

en quoi sont construites les maisons ?

Objectifs : faire percevoir la diversité des matériaux de construction utilisés dans le secteur géographique proche du village.

Pistes d'activités : il est possible de déterminer un thème en lien avec le patrimoine bâti (enduits, toitures, sols, murs etc.) et d'élaborer une « **matériauthèque** » en demandant aux enfants de collecter de petits éléments et de rassembler petit à petit la plus grande diversité dans la classe. Pour les toitures, par exemple, et selon la zone géographique concernée : tuile mécanique rouge et noire ; lauze ; ardoise ; chaume ; tuiles romanes ; tôles ondulées... et pourquoi ensuite, ne pas prendre rendez-vous avec un architecte et lui soumettre cet inventaire avec les enfants ?

Cet outil pourrait ensuite être décliné selon les diverses époques (le village d'hier : quels sont les éléments de couverture traditionnels et d'où provenaient-ils ? le village de demain : de quoi seront faites les couvertures des toits dans le futur ?). Autre piste : les « palettes de couleur » du village (nuanciers de couleurs) des murs, des toitures, etc.



Jouons un peu... pour se détendre

De toutes les couleurs (d'après Jeux pour 1001 lectures du paysage édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Ce jeu peut se faire du cours élémentaire au cours moyen ; c'est un jeu de dessin, de couleurs ; il permet d'aborder le rôle de la couleur dans le paysage.

Déroulement : au cours d'une sortie dans son village, dans son quartier, chaque enfant de la classe fait le dessin d'un bâtiment le plus précisément possible dans ses formes, ses couleurs (fermes, maison, école, hangar, silo, château d'eau, mairie...). De retour en classe, l'enfant reproduit son dessin, mais, cette fois, il va changer les couleurs : les volets blancs vont devenir bleus ; la porte aura des rayures ; la façade sera à petits pois, etc.

En gardant la même forme, mais en modifiant les couleurs, le bâtiment va se transformer, prendre une toute autre expression. La comparaison entre le premier dessin (ou une photo) et le nouveau amènera un débat autour de « ça me plaît, ou ça ne me plaît pas et pourquoi... » organisé par l'enseignant.

Remarque : par ce jeu, on réfléchit à la création d'un nouveau village, d'un nouveau quartier tout en couleur, en se donnant la possibilité de revenir à la couleur véritable de leur village : qu'en pensent-ils ?

Questionnement :

Y a-t-il de la nature au sein du village ?

Objectifs : Sensibiliser les enfants à la diversité des composantes naturelles du village.

Pistes d'activités :

- inventaire des jardins potagers,
- inventaire de l'eau « propre » dans ton village (abreuvoirs, lavoirs, fontaines, puits, mares, lacs, étangs, ruisseaux...),
- inventaire des arbres, des zones sauvages, des traces et indices de présence des animaux sauvages (sortie de terrain oiseaux, réalisation d'une nouvelle carte sonore du village en ne notant que les sons « naturels »...).

(Prendre contact avec le Parc pour approfondir ce thème)



Jouons un peu... pour approfondir notre esprit critique

Ca me plaît, ça ne me plaît pas (d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Ce jeu peut se faire du cours préparatoire au cours moyen ; il s'agit d'un jeu de langage qui permet de fractionner le paysage en élément, de mettre les détails en évidence.

Déroulement :

avant la sortie, l'enseignant et les élèves choisissent un thème d'étude : les maisons du bourg, les bâtiments, les silos, les fermes, les bâtiments industriels, les pylônes etc... Ensuite, la classe est répartie en plusieurs groupes de recherche dans des Communes propres aux enfants, pour repérer les éléments des thèmes choisis. Face aux différents lieux choisis les enfants, chacun à leur tour répondent à la question : « Qu' est-ce qui te plaît ? »

L'enseignant note les réponses.

Ensuite vient une 2^{ème} question : « Qu'est-ce qui ne te plaît pas ? Et pourquoi ? ». Ces deux questions entraînent une observation complète et assidue des lieux choisis.

Ce jeu peut se poursuivre en prenant des photos des différents éléments regardés, de façon à faire une synthèse en classe. Il peut être créé un lieu idéal pour chaque thème choisi (dessin regroupant tout « ce qui me plaît »). Ce jeu peut se faire en classe en regardant des diapositives.

Remarque : suivant les niveaux de classe, un travail préparatoire peut-être fait en classe : lecture de carte, du cadastre, repérage, tracé d'un cheminement...

Fiche 4 - Thème *Gestion publique ou privée ?*

Pour entrer dans ce thème, il est intéressant de solliciter les enfants sur leur interprétation des notions de gestion publique (qui concerne et intéresse tout le monde) et de gestion privée (qui appartient à un individu ou un groupe d'individus en particulier). « A qui appartiennent ces bâtiments, qui les gère ? »

Préparation du thème : élaborer un courrier à l'attention du Maire, du 1^{er} Maire Adjoint ou d'un Conseiller Municipal pour prendre un rendez-vous ; préparer un petit questionnaire en classe ; désigner un ou plusieurs porte-parole... ; synthétiser les informations dès le retour du rendez-vous.

Questionnements :

Qui sont les propriétaires et les gestionnaires ? Où sont les bâtiments publics ? Les monuments sont-ils classés ?

Objectifs : sensibiliser les enfants à la diversité des statuts des bâtiments dans un village ; amener dans leur esprit la notion de bien commun ; mieux comprendre les responsabilités et les compétences de chacun (Maire, 1^{er} Maire Adjoint, conseillers municipaux, habitants...).

Pistes d'activités :

- inventories des éléments communautaires, en précisant leur utilité (prendre le cas de l'école par exemple : quelle est la responsabilité de la commune, des habitants, des parents d'élèves, des enfants ...),
- visiter la mairie ; assister à une réunion du Conseil Municipal,
- proposer au Maire la création d'un Conseil Municipal d'enfants,
- collecter et découvrir le bulletin municipal :
De quelle manière est occupé le territoire de la commune ?
(Plan d'Occupation des Sols) ou PLU (Plan Local d'Urbanisme).

Témoignage de Melle Laura Verneuil Membre du Conseil Municipal jeunes de Ceyrat (63) :

FM : Pourquoi as-tu voulu t'investir dans le Conseil Municipal junior ?

Laura : Pour à la fois m'intégrer dans la commune (je suis une nouvelle habitante), vivre une nouvelle expérience.

FM : Comment se sont passées les élections ?

Laura : Comme des véritables élections d'adultes. Chaque candidat (du CM1 à la 3^{ème}) devait écrire son ou (ses) projet(s) pour la commune de Ceyrat. Le vote s'est passé dans un isolement avec une urne pour déposer les bulletins.

FM : Qu'avez-vous fait concrètement depuis ?

Laura : Lors de la première réunion, nous avons élu le Maire junior au vote secret puis de nombreuses cérémonies officielles et vœux ont suivi.

FM : Quels sont vos projets ?

Laura : Nous sommes élus pour deux ans mais nous n'avons pas encore décidé. Le Conseil précédent nous a parlé des anciens projets : l'aménagement du parcours de santé, l'installation d'une piste de skate et le voyage au sénat et à l'Assemblée Nationale.

FM : Tu te sens bien au sein du Conseil Municipal ?

Laura : Oui, c'est passionnant et nous sommes très bien épaulés par le Maire « Sénior » ainsi que 3 Conseillers adultes.

Questionnement :

Quelles associations et institutions agissent dans le village ?

Objectifs : prendre conscience des services publics existants sur la Commune.

Pistes d'activités : s'interroger sur la collecte des ordures ménagères (Par qui est-elle faite ? Où vont les ordures ? Combien ça coûte ?...) et l'épuration de l'eau (Comment traite t'on les eaux sales ? Inventaire Eaux sales, eaux propres dans le village).

Jouons un peu... pour approfondir nos connaissances.

Le circuit de l'eau dans le village

Ce jeu est adaptable à tous les niveaux de classe.

Déroulement : à partir de l'école, la classe part à la recherche de l'eau dans le village. Pour les plus grands, les différentes rencontres avec l'eau sous toutes ses formes sont notées sur le plan. Pour les plus petits, on les découvre simplement, l'enseignant note sur un calepin et la synthèse sera faite en classe. Tout est intéressant : le circuit visible de l'eau (fontaines, ruisseaux, lavoir, abreuvoir, mare, le moulin...), le circuit des eaux pluviales (caniveaux, chéneaux, gouttières, buses en ciment sous les routes ou les chemins...), mais aussi le circuit « masqué » de l'eau (bouches d'égouts, bornes à incendie, feuilles des arbres, bornes sur le circuit d'eau propre, station d'épuration ou bassins de lagunage...). Cette balade peut aussi être l'occasion de réaliser des croquis de terrain de tous ces lieux de passage de l'eau.

Remarque : Il est possible avec les enfants, d'essayer de reconstituer ces réseaux dans le village et de les relier entre eux (cycle de l'eau sale, de l'eau propre...).

Fiche 5 - Thème *Economie*

Le thème économique est incontournable pour prendre conscience de la vie économique du village dans sa globalité (agriculture, industrie, commerce). Les divers aspects peuvent être travaillés par petit groupe afin d'optimiser les découvertes dans la classe.

Préparation du thème : élaborer des courriers par petits groupes : à un chef d'entreprise, un commerçant et un agriculteur pour un rendez-vous ; préparer un petit questionnaire en classe ; désigner un ou plusieurs porte-parole... ; synthétiser les informations dès le retour du rendez-vous ; prendre contact avec l'INSEE pour obtenir les données économiques chiffrées.

Questionnements :

Quelles sont les activités économiques (agricoles, commerciales, artisanales, touristiques, industrielles, de service ...) dans le village ?

Objectifs : prendre conscience de la vie économique du village. Quels secteurs d'activité existent ?

Pistes d'activités :

- concernant l'aspect agricole : s'agit-il plutôt d'élevage ou de production laitière ? Recenser les animaux domestiques. Y a-t'il encore des animaux d'élevage dans ton village, combien, lesquels (porcins, caprins, ovins, bovins principalement).

- concernant l'aspect industriel : quelles sont les productions locales ? s'agit-il d'une entreprise autonome ou travaille-t'elle en réseau avec d'autres sites ? Combien de salariés ? etc.



Jouons un peu... pour approfondir le thème de l'agriculture.

L'agriculture change (d'après La lecture du paysage, 9 fiches pour des animations sur le terrain édité par l'Union Régionale des Centres Permanents d'Initiatives pour l'Environnement Rhône Alpes)

Ce jeu permet aux enfants de connaître l'évolution de l'agriculture. Que deviennent l'agriculture et les agriculteurs ? Des observations sur le terrain et des enquêtes auprès des agriculteurs locaux amèneront une représentation précise de cette évolution.

Déroulement : l'inventaire des espaces agricoles peut se réaliser sur le terrain ou grâce aux dessins. Une enquête auprès d'un ou plusieurs agriculteurs permettra ensuite de connaître les tendances d'évolution de l'agriculture selon les secteurs géographiques.

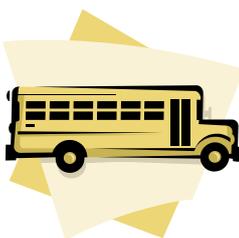
Questionnements :

Quels échanges commerciaux y a t'il entre notre village et les autres villages ou villes du secteur ? Que trouve t'on comme réseaux (routiers, téléphoniques, technologiques (eau, égouts...)) ?

Objectifs : sensibiliser les enfants au contexte économique global dans lequel se situe le village.

Pistes d'activités :

- au niveau des routes : repérer sur la carte IGN les routes principales (routes départementales ; routes nationales ; autoroutes s'il y en a ...). Quels villages ou villes relient t'elles ?
- y a t'il une entreprise de transport ? Que transporte t'elle ?
- y a t'il une gare ? Est ce que des marchandises y transitent ?
- y a t'il une entreprise de transport en commun ?



Fiche 6 - Thème *Social*

Pour conclure ces thèmes de travail les enfants seront sensibilisés aux éléments du village qui améliorent les conditions de vie de tous et notamment des personnes défavorisées.

Préparation du thème : élaborer un courrier à l'attention du président d'une association pour prendre un rendez-vous ; préparer un petit questionnaire en classe ; désigner un ou plusieurs porte-parole... ; synthétiser les informations dès le retour du rendez-vous.

Questionnements :

Comment est organisé le bâti dans le village ?

Objectifs : permettre aux enfants de percevoir l'organisation physique du village ; amener les enfants à se poser des questions.

Pistes d'activités : inventaire résidences principales, secondaires, lotissements...

Réaliser un schéma global des différentes zones d'habitat spécifiques zones d'habitats. Dégager des zones d'habitats spécifiques (centre du village et quartiers périphériques, lotissements...); leurs conséquences sur la vie de voisinage...

Les maisons se touchent (mitoyennes) ou ne se touchent pas ? Y a t'il des maisons fermées presque toute l'année (ouvertes seulement 15 jours pendant l'été) ? Quels sont les lieux sociaux du village (ou on se rencontre). Quels sont les bâtiments communs et quel est leur usage ?



Questionnements :

Quels métiers : boulanger, secrétaire de mairie, instituteur, agriculteur, menuisier... existent sur la commune ?

Objectifs : sensibiliser les enfants aux métiers locaux.

Pistes d'activités : enquêter sur les différents métiers représentés sur la commune. Que souhaiteront faire les enfants quand ils seront plus grands. Pourront-ils rester sur la commune ?

Questionnement :

Quels écrits, romans existent sur le village ? Y a t'il des personnalités originaires du village ?

Objectifs : collectage dans l'entourage des enfants. Inventorier, classer par dates et travailler les écrits, romans, poèmes etc. d'auteurs contemporains. Conserver les autres écrits pour le village hier ou demain.

Pistes d'activités : Découverte d'un écrit ou d'un roman.

Questionnements :

Quelles places, quelles rues et quelle est leur fréquentation ? Y a t'il des associations locales, des fêtes locales et à quelles occasions ?

Objectifs : collectage dans l'entourage des enfants et appropriation du village par les enfants, découverte de la diversité.

Pistes d'activités : inventaire des divers éléments actuels qui pourront être ensuite comparés au village hier.



Fiche 7 - Thème *L'école*



Cette fiche pourra permettre à la classe de se concentrer sur l'école d'aujourd'hui et d'enquêter ensuite, au travers des données suivantes, sur l'école d'hier et de demain.

Questionnements :

Combien d'écoles et lesquelles sur la commune ? De quand date t'elle ? Bâtiment neuf ou ancien ? Combien de classes ? Combien d'élèves ? D'où viennent-ils ?

Comment vas-tu à l'école ?

Quels moyens de transport utilisent les enfants ? Temps de transport ?

Description des trajets ?

Est-ce que les enfants mangent à midi ou rentrent chez eux ?

Y a t'il des activités péri ou extra scolaires ?

Lesquelles ? Qui les organisent ?

Quel est le rythme de la semaine ?

Où est située l'école par rapport au centre du village ?

Objectifs : appropriation du lieu où les enfants se trouvent.

Pistes d'activités : enquêter sur l'école auprès du (de la) directeur (-trice) ou du maire.



PROPOSITION D'ACTIVITE D'EVALUATION POSSIBLE

Jouons un peu...

« Oui Non » (d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Ce jeu peut être fait avec des enfants du cours préparatoire au cours moyen ; il s'agit d'un jeu de langage qui vise à fractionner le paysage en éléments.

Déroulement : il se joue en général en groupe mais l'enseignant peut aussi le faire avec l'ensemble de la classe. Au cours d'une sortie dans la ville, le village, la campagne, les enfants s'arrêtent à un endroit qu'ils déterminent ensemble (un panorama, la place du village etc.). L'un des enfants choisit dans sa tête un élément du paysage regardé, les autres essaient de le découvrir en posant des questions : est-ce grand ? est-ce végétal ? est-ce loin ? ... Le meneur de jeu répond seulement par oui ou non, si c'est oui le joueur peut proposer une réponse, celui qui finit par trouver devient meneur de jeu.

Fiche 8

Synthèse des travaux



Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous les transmettre par internet ou par courrier avant le mardi 30 mars 2004, notamment la carte d'identité du village, modifiée selon les pistes de travail que vous avez explorées par internet ou par courrier et si vous le souhaitez vos autres travaux de classe.

CARTE D'IDENTITE DU VILLAGE AUJOURD'HUI

Ecole : Date :

Classe et nom de l'enseignant :

Adresse :

Code postal : Commune :

Nom du village :

Département : Région :

Nombre d'habitants du village :

Nombre d'habitants de la commune :

et moyenne d'âge :

Description du village en dix lignes :

L'école :

Combien d'écoles sur la commune ?

Nombre de classes ?

Nombre d'enfants ?

Thème *Les aspects naturels*

Implantation du village

Facteurs naturels

Intégration du village dans le paysage

Les matériaux de construction

	Couleurs	Matériaux
Murs		
Toitures		

La nature dans le village

Le paysage environnant : - champs

- bocage

- massif

Thème *Gestion publique ou privée ?*

Rôle du maire et du Conseil Municipal

Bâtiments publics

Monuments classés

Propriétaires - gestionnaires ?

Associations - Institutions ?

Thème *Economie*

Les secteurs économiques

Les échanges commerciaux (Quels produits sortent et rentrent ?)

Y a-t-il une gare ? Une entreprise de transport ?

Y a-t-il une entreprise de transport en commun ?

Thème *Social*

Organisation du bâti :
 - maisons individuelles
 - maisons mitoyennes
 - lotissements

Les différents métiers

La « culture » dans le village

Associations

Fêtes

L'école

Ordures

Eau

Quelques autres pistes de synthèse des travaux :

Domaine imaginaire et créatif :

- reportages photographiques des enfants,
- photos numériques des dessins collectifs ou individuels,
- écriture d'une poésie, d'une histoire, d'un chant,
- travaux de recherche de citations, proverbes, expressions, chansons...,
- dessins de paysage, du village,
- carnet d'exploration,
- jeux de rôles : élaboration d'une saynète de la vie quotidienne (écriture du texte, préparation théâtrale, costumes...) et présentation aux autres classes, aux parents. (Filmé par Webcam).

Domaine rationnel :

- interrogations des enfants sur la poursuite des travaux,
- textes.

Fiche 9 Bibliographie et lieux ressources

► A propos des Parcs Naturels Régionaux :

- **Argumentaire.** A commander à la Fédération des Parcs naturels régionaux de France 9, rue Christiani 75018 PARIS
- **A l'école du Parc** (Une invitation à vivre un projet pédagogique avec un Parc naturel régional). Guide enseignant niveau primaire Cycles 1,2 et 3. Fédération des Parcs naturels régionaux de France 9, rue Christiani 75018 PARIS
- **Viens dans mon Parc !** Guide pour effectuer des échanges de classes entre les territoires. A demander au Parc des Volcans
- **Site internet :** www.parcs-naturels-regionaux.tm.fr On y trouve diverses références, et notamment : les adresses postales de tous les Parcs, les adresses des sites de nombreux Parcs, l'argumentaire, la liste des publications de la Fédération (que l'on peut commander).
- **Guide Gallimard, Les Parcs Naturels Régionaux.** En vente en librairie.
- **Adresse mel pour obtenir des informations particulières** On peut écrire à : info@parcs-naturels-regionaux.tm.fr

► Réflexions et pratiques pédagogiques :

- **La Classe paysage** « Découverte de l'environnement proche en milieu urbain et rural » Sylvie Considère, Madeline Griselin et Françoise Savoye. Ed. Masson et Armand Colin 5, rue Laromiguière 75241 Paris (1996)
- **Jeux pour 1001 Lectures du Paysage** « Si ma maison était... » édité par le CAUE 36 et le CDDP 36 (1986)
- **La lecture du paysage (9 fiches pour des animations sur le terrain)** Edité par l'Union Régionale des Centres Permanents d'Initiatives pour l'Environnement de Rhône Alpes.
- **Apprendre la parole,** Evelyne Charmeux, Ed. SEDROP
- **L'enseignant, un passeur culturel,** Jean Michel Zakhartchouk, ESF éditeur
- **Eduquer à l'environnement par la pédagogie de projet,** Ed. L'Harmattan Réseau Ecole et Nature
- **Alterner pour apprendre,** Ecriture coordonnée par Dominique Cottureau Ed. Ecole et Nature - 16, rue F. Fabre - 34000 Montpellier
- **Une éducation pour l'environnement,** André Giordan et Christian Souchon, Collection et JL Martinand, Ed. Z' édition
- **Apprendre !** André Giordan, Débats, Ed. Belin

► Pistes et méthodes :

- **La carte, mode d'emploi.** (Roger Brunet) Edition Fayard - Reclus
- **Dessine - moi une carte** Document gratuit IGN (Institut Géographique National) 136 bis, rue de Grenelle 75700 Paris E-mail : www.ign.fr
- **La carte mode d'emploi** Document gratuit IGN (Institut Géographique National) 136 bis, rue de Grenelle 75700 Paris E-mail : www.ign.fr
- **Pistes pour la découverte de la nature et de l'environnement** LM Espinassous Ed. MILAN
- **Monter son projet d'éducation à l'environnement**, Réseau Ecole et Nature, 1996 - Maison de l'environnement - 16, rue Ferdinand Fabre - 34000 Montpellier.
- **Environnement et citoyenneté, d'après ma petite Planète Chérie**, Dominique Gillet, CRDP de Grenoble / CDDP de la Drôme
- **Construire son projet en éducation à l'environnement**, FRAPNA Isère - MNEI - 5, place Bir Hakeim - 38000 Grenoble
- **Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3**
44 fiches pour une éducation à l'environnement / CRDP de France Comté
- **Des marches d'écriture. Principes et pistes pour l'écriture.** Brigitte BEAUMONT. Ed. ASPHODELES

► Sites internet :

- **Institut Géographique National** www.ign.fr

► Lieux ressources :

- **Les Maisons à thème du Parc des Volcans d'Auvergne** (Maison de l'eau, de la faune, de la pierre, des tourbières...); se renseigner au 04.73.65.64.00.



L'école buissonnière avec le Parc

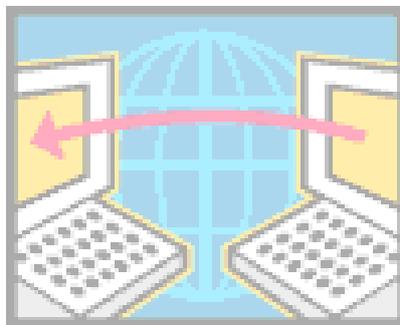
Parc Naturel Régional des Volcans d'Auvergne

Année scolaire 2003 -2004

« Le Village »

3^{ème} message : Le village hier, de 1900 à aujourd'hui

Objectif : à partir du village aujourd'hui, les enfants pourront travailler à la « reconstitution » du village hier avec ses composantes (naturelles, sociales, économiques et de gestion publique ou privée) pour élaborer une carte d'identité. Ils seront étonnés des différences, en comparant celle du village aujourd'hui et celle du village hier.



Cellule Education - Mission Sensibilisation

Fabienne MICHEL

Parc naturel régional des Volcans
d'Auvergne

Montlosier 63970 AYDAT

Tél. : 04 73 65 64 00 Fax : 04 73 65 66 78

E-mail : fmichel@parcdesvolcans.fr





Démarche

Voici, en quelques grands points, la démarche qui pourrait permettre aux enfants d'entrer dans la découverte du village hier.

1. Faire émerger les représentations initiales des enfants du village hier **Fiche 1**

Préparation du thème : Demander à nouveau aux enfants de collecter des éléments dans leur entourage sur le village hier (photographies, cartes postales, textes, anciens bulletins municipaux, articles de journaux, éléments de costumes ou de vie quotidienne anciens...) et classer ceux qui avaient déjà été amenés.

2. Entrer dans les découvertes thématiques avec la « Boussole du Développement »

- Les éléments naturels du village hier **Fiche 2**

Eléments
naturels

- Les aspects sociaux hier **Fiche 3**

- L'école hier **Fiche 4**

Gestion
publique
ou
privée ?

Aspects
économi-
ques



- L'économie d'hier **Fiche 5**

Aspects
sociaux

- La gestion publique ou privée d'hier **Fiche 6**

3. A ce stade du travail, une petite évaluation des acquis et des manques pourrait être faite.

4. La synthèse des travaux : la carte d'identité du village hier **Fiche 7**

Bibliographie **Fiche 8**

Fiche 1 Les représentations du village hier

Cette fiche permet d'entrer dans la découverte du village hier et de fixer les représentations des enfants pour ensuite aborder une image plus « réaliste » de la vie passée dans le village.

Objectif : faire émerger les représentations initiales des enfants

Stratégie : inciter les enfants à s'exprimer, à partir de leurs propres moyens, sur :

- leur connaissance, a priori, de la vie du village dans le passé
- amener les premières réflexions sur l'échelle des temps.

Activités : ce sont les mêmes que pour le village aujourd'hui mais adaptées à hier. Rappel :

Cycle 1 :

Pour les enfants, on parlera du village hier, avant, depuis longtemps, des vieilles choses.

Expression orale, imagination, vécu individuel.

- **dessins individuels**
- **un grand dessin collectif**
 - chacun apporte son élément, sa représentation
 - premiers échanges en groupe
 - l'enseignant ne donne pas son avis
- « **dans le village, on pouvait voir...** » : Chaque enfant dessine un élément du village hier. L'ensemble peut servir à réaliser un plan d'ensemble de l'ancien village qui sera modifié pendant les travaux d'enquête ; L'ensemble peut aussi être rassemblé sous la forme d'un grand dessin.

Cycle 2 :

Pour les enfants, on parlera du village au temps des parents, des grands parents.

Expression orale, imagination, vécu collectif de la classe, expression écrite.

Activités précédentes, plus :

- **Représentation du village hier**, tel que l'on pense qu'il était, sur une maquette. Cela nécessite une symbolisation des éléments.
- **Les petits billets** : chaque enfant note sur un petit bout de papier, un élément du village hier. On ramasse, on redistribue au hasard. Lecture à voix haute.
- **Des cartes postales** : chacun ramène une ou des cartes postales anciennes. Il s'agit individuellement, puis collectivement de dégager :
 - les éléments qui les composent

→ ce que l'on aime, ce que l'on n'aime pas, puis, se poser la question « comment le village était-il vraiment ? » Expression orale, imagination, vécu collectif de la classe, expression écrite.

Cycle 3 :

- le village en 1980, en 1950, en 1900...

Expression orale, imagination, vécu individuel et collectif, expression écrite

Activités précédentes, plus : - un texte libre

Jouons un peu... pour engager la réflexion

Comment connaître les lieux et les paysages où vivaient nos ancêtres.

(d'après La Lecture du paysage ; 9 fiches pour des animations sur le terrain ; Edité par l'Union Régionale des Centres Permanents d'Initiatives pour l'Environnement de Rhône Alpes)

Objectif : faire découvrir les sources géographiques et historiques disponibles pour le chercheur « historien du paysage et du peuplement ».

Déroulement :

Les enfants dressent l'inventaire des moyens existants. Cette étape peut se faire très librement en inscrivant au tableau tout ce qui vient à l'esprit des enfants (« brain storming ») concernant les moyens de retrouver les paysages et la vie d'autrefois. Exemple : fouille archéologique, prospection archéologiques de surface, textes anciens, cartes et cadastres, cartes postales et vieilles photographies, tableaux de peinture, photographie aérienne, observation du bâti traditionnel et des monuments, souvenirs et légendes rapportés par les habitants etc...

Remarque : l'échange oral est très libre et chaque enfant peut intervenir sans crainte.



Entrons dans la découverte... à partir de photos anciennes



Jouons un peu... pour aborder la notion de changement dans le temps

L'histoire récente du paysage à travers l'utilisation de photos anciennes

(d'après *La Lecture du paysage ; 9 fiches pour des animations sur le terrain ;*
 Edité par l'Union Régionale des Centres Permanents d'Initiatives pour
 l'Environnement de Rhône Alpes)

L'animation proprement dite commence à quelques centaines de mètres du lieu de prise de vue de la première photographie ancienne, de manière à ce que les enfants puissent chercher eux-mêmes ce lieu.

Séquence 1 : le lieu

Objectifs : susciter l'observation de la photo et du paysage actuel. Faire entrer les enfants dans le jeu des détectives.

Déroulement : « Vous êtes une équipe de détectives qui travaillez ensemble. On vous confie une mission : retrouver ce qui a changé depuis cette photo (pourquoi ? par qui ? comment ?). Votre première mission est de retrouver ce lieu. »

Les enfants procéderont par souvenirs, tâtonnements, le groupe cherche dans les rues, les champs... Il faut trouver le lieu précis en tenant compte de l'angle de prise de vue.

Durée : Elle est très variable selon la densité des lieux ; il est important d'aider les enfants si cela dure plus de 20 mn.

Séquence 2 : le jeu des erreurs

Objectif : susciter l'observation.

Déroulement : Maintenant que nous y sommes, combien y a-t-il de modifications des lieux ? Faire chercher aux enfants les « erreurs » entre la photo et le paysage actuel, les noter pour le groupe.

Durée : L'idéal est 5 mn au plus.

Séquence 3 : la date

Objectif : situer l'évolution d'un paysage dans le temps.

Déroulement : Quand a été prise cette photo ? Comment le savoir ? Qui pourrait nous aider ? Menons l'enquête... La suite de la recherche est très variable selon les indices, la possibilité ou non de faire des enquêtes orales auprès des personnes âgées rencontrées chez elles ou dans la rue. L'enseignant aide les enfants s'ils ont des difficultés. L'hypothèse finale de date de la photo peut correspondre à une fourchette réduite.

Durée : Elle est très variable entre 5 et 30 mn.

Séquence 4 : Le mobile

Objectif : faire comprendre les raisons des changements du paysage.

Déroulement : Pourquoi ça a changé ? Il vous faut proposer des hypothèses.

Donner un papier et un crayon à chaque groupe de 2 ou 3 détectives. Chaque groupe doit proposer une hypothèse pour chaque changement (à partir du jeu des erreurs Séquence 2).

Durée : Elle est variable selon le nombre de changements, bien laisser le temps nécessaire, environ 15 mn.

Séquence 5 : Remise du scénario

Objectif : Synthèse et mise en commun.

Déroulement : Votre mission se termine, il faut rendre un rapport commun.

Noter sur papier la synthèse (lieu, date, nombre d'erreurs) et établir un scénario cohérent pour ces changements. Aider les enfants en leur posant des questions. Ils pourront ensuite rendre un rapport commun.

Durée : Cette séquence ne doit pas être trop longue pour les enfants (environ 15 mn.)



Puits (Dessin Parc des Volcans)

Fiche 2 Thème *Les éléments naturels du village hier*

Quelques éléments de ce thème resteront stables par rapport au travail sur le village aujourd'hui notamment les facteurs naturels ; d'autres pourront donner lieu à des travaux de recherche ou d'enquête pour les retrouver le plus fidèlement possible.



Préparation du thème :

- Contacter des personnes ressources dans le village selon l'époque sur laquelle les enfants travaillent (parents, grands parents, personnes âgées du village, amateurs locaux d'histoire ou d'archéologie...)
 - Elaborer en classe un petit questionnaire, désignation d'un ou plusieurs porte-parole... prendre rendez-vous par courrier ou téléphone.
 - Synthétiser les informations « à chaud », au retour du rendez-vous.
- Se rendre aux archives départementales avec les enfants.

Questionnement :

Quelle était l'implantation du village ?

Ce thème a déjà été travaillé sur le village aujourd'hui mais il peut toutefois donner lieu à une recherche sur la toponymie, le climat...

(D'après La Vie Rurale dans les Massifs volcaniques des Dore, du Cézallier, du Cantal et de l'Aubrac Alfred Durand imprimerie Moderne Aurillac 1946)

L'enneigement est l'un des traits essentiels du climat des massifs : pas un point où la neige ne tombe avec abondance, même dans les vallées ou les bassins. Sur les sommets et les plateaux, à partir de 1100 mètres, il ne se passe pas un mois de l'année, au cours duquel voltigent les flocons blancs. Ainsi, il neigea le 25 août 1924, et au dessus de 1400 mètres, le sol resta couvert pendant 4 jours...

Questionnement :

En quoi étaient construites les maisons ?

Objectif : Faire percevoir la diversité des matériaux de construction anciens utilisés dans le secteur géographique proche du village ; leur provenance ; les savoirs faire locaux.

Pistes d'activités : Le principe de « matériauthèque » (réunir un éventails d'éléments liés à la construction des maisons : toitures, murs, enduits, sols...) peut être complété en classant les éléments du bâti traditionnel : de quelle époque datent t'ils ? D'où proviennent-ils ? Un travail à partir des archives départementales ou par le biais des enquêtes auprès des personnes ressources peut amener une réflexion sur les anciennes carrières.



(D'après Maisons Paysannes d'Auvergne ; Tradition, Technique, Société Maurice Robert Centre d'Anthropologie du Massif Central 1992)

La pierre en moellons est ramassée (épierrage) ou extraite sur place ou à proximité dans des carrières privées ou collectives, ouvertes sur le « communal » ou dans la propriété du bâtisseur ; la nature des roches contribue à donner aux maisons des « pays » leur unité. Ce matériau est utilisé sous trois formes : brut d'extraction, taillé, poli par la nature (galets). Selon sa nature les murs sont d'une couleur ou d'une composition différentes. Roches volcaniques et granitiques dominant très largement.

Questionnement :

Comment le village s'intégrait dans le paysage ?

Objectif : reconstituer à partir du centre ancien du village et des matériaux utilisés dans le bâti traditionnel l'intégration du village dans le paysage à différentes époques

Pistes d'activités : le dessin ou une reconstitution sous la forme d'une maquette peut permettre de se représenter l'intégration ancienne du village.

Questionnement :

Y avait-il plus de nature au sein du village dans le passé ?

Objectif : procéder par comparaison avec les découvertes précédentes sur le village actuel.

Pistes d'activités : Inventaire sur les jardins potagers à différentes époques.

Enquête auprès des personnes âgées sur les arbres, les zones de prairies, le ruisseau...

Jouons un peu... pour évaluer nos connaissances



Paysage bruits de l'ancien village (d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Ce jeu peut se faire du cours préparatoire au cours moyen ; c'est un jeu de langage, un jeu de bruits ; il fait appel à la réflexion et à une bonne connaissance de son village.

Déroulement :

Les enfants forment plusieurs petits groupes qui définissent chacun un itinéraire connu sur le plan du village. Ces trajets sont reproduits rapidement sur une grande feuille de papier, puis les enfants y font une promenade imaginaire en choisissant le jour, le moment et la saison et situent sur le plan tous les bruits rencontrés et aussi les silences.

Exemple : jour de marché en été, le village enneigé, dimanche matin au printemps, feu de la saint Jean... et replacer pour chaque niveau de classe « l'époque » (avant, il y a longtemps pour le cycle 1 ; au temps des parents ou des grands parents pour le cycle 2 et en 1980, en 1950 ou en 1900 pour le cycle 3).

Ensuite, la classe choisit un de ces plans ou une autre situation... les enfants les racontent, puis ils en font eux-mêmes l'illustration sonore... et comme c'est un jeu très sérieux, tout le monde répète ce cliché sonore jusqu'à ce qu'il soit si parfait qu'il puisse être enregistré.

Remarque :

Les enfants peuvent rechercher les mots qui parlent de sons. La même démarche peut s'appliquer aux odeurs.



Fiche 3 Thème Social



Ce thème reste très proche des enfants et peut leur permettre de mieux se représenter la vie quotidienne de leurs parents, grands parents ou plus loin encore dans l'histoire du village.

Préparation du thème : Elaboration d'un petit questionnaire d'enquête, désignation d'un ou plusieurs porte-parole...
Enquête auprès des personnes âgées.

Questionnement :

Quelle était l'organisation du bâti ?

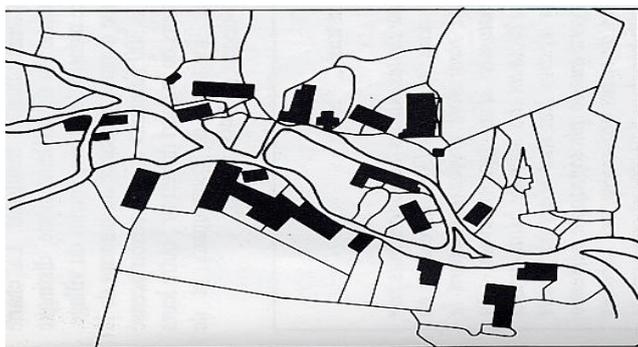
Objectif : se rendre compte de l'évolution du village.

Pistes d'activités : Repérer sur la carte ou le cadastre, la forme « originelle » du village. Autour de quels éléments étaient en général organisés les villages ?

Travailler en contact avec un architecte.

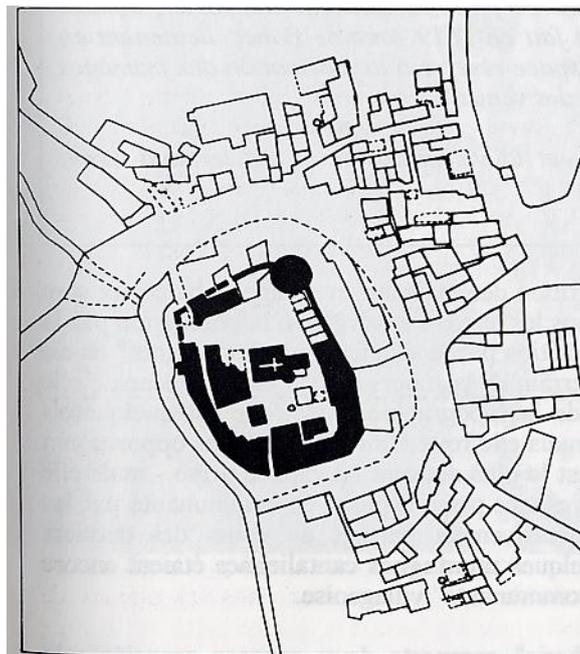
Rechercher les plus anciennes maisons du village (datation sur le linteau où par le biais de l'enquête auprès des personnes âgées).

A quel type de villages d'Auvergne correspond plutôt le votre ?



Village en ordre dispersé autour d'un couderc (d'après A. Durand)

(extrait de *Maisons paysannes d'Auvergne Tradition, Technique, Société*
Maurice ROBERT Centre d'Anthropologie du Massif Central)



Village de vigneron - paysans (d'après P. Moreau)

(extrait de *Maisons paysannes d'Auvergne Tradition, Technique, Société*
Maurice ROBERT Centre d'Anthropologie du Massif Central)

Ou à un autre type de village encore ?

Questionnement :

Quels étaient les métiers ? Y avait-il une plus grande diversité dans le passé ?

Objectif : se rendre compte de l'évolution du village.

Pistes d'activités : La comparaison entre les métiers des différentes époques et aussi très intéressante pour les enfants. Que trouvait-on dans le village ? Un forgeron, un boulanger, un instituteur, un sabotier, des paysans, un menuisier... et quels métiers étaient les plus représentés ?

Questionnement :

Quels étaient les écrits, les romans, les poèmes anciens

Objectif : plonger dans l'histoire culturelle du village.

Pistes d'activités : Etudier un écrit ancien, soit littéraire, soit un contrat en lien avec la vie quotidienne dans les archives (construction d'une maison, vente d'un terrain...). Se familiariser avec l'ancien français, les tournures.

Enquête sur l'occitan auprès des personnes âgées.

Quelles découvertes ont été faites en archéologie sur le village, la commune ?

(D'après Carte archéologique de la Gaule Le Cantal Michel Provost Pierre Vallat Diffusion Maison des Sciences de l'homme Paris 1996). Concernant le village de **Cheylade**, on trouve ceci : sur la Montagne de Cachebroche (altitude 1140 m), entre le buron et la tourbière, près de la D3, en 1980, A. Vinatié a vu trois tumulus. Au sud, sur la Montagne de Devezone (altitude 1150 m) A. Vinatié a repéré 4 tumulus. A proximité, le *Camp des Anglais* correspond soit à un village médiéval abandonné... soit à une ferme du Haut Moyen Age...

Questionnement :

Quelles étaient les places, les rues et leur fréquentation ?

Quelles étaient les associations, les fêtes locales

Objectif : Imaginer l'activité quotidienne dans le village et lors d'évènements particuliers.

Pistes d'activités : Reconstitution d'une saynète de la vie quotidienne (mariage, jour de marché ou de foire, sortie de l'école, sortie de la messe le dimanche, fête du 14 juillet, fête patronale...) ou travail à partir d'écrits anciens se rapportant à des évènements (Archives).

(D'après *La Vie Rurale dans les Massifs volcaniques des Dorez, du Cézallier, du Cantal et de l'Aubrac* Alfred Durand imprimerie Moderne Aurillac 1946)

Les centres de foire : Dans l'ensemble... ils sont situés au contact de la montagne volcanique et de la zone cristalline. Là, en effet, étaient nés de toute antiquité des échanges commerciaux entre pays de productions diverses ; les richesses du haut pays, bétail, fromage, beurre, descendaient vers le pourtour, en échange de blé, de seigle, de vin, de fruits, de sel, de miel ...

Fiche 4

L'école



Cette fiche pourra permettre d'approfondir encore la connaissance et l'appropriation de l'école par les enfants, en enquêtant sur l'école d'hier.

Questionnements :

Combien d'écoles y avait-il dans le village, sur la commune ?

Des écoles publiques et des écoles privées ?

Combien d'élèves y avait-il en 1980 - 1950 - 1900 ?

A quel âge était-elle obligatoire ? Et de quel âge à quel âge ?

Quel était le rythme sur la semaine ?

Y avait-il des périodes où les enfants s'absentaient pour aider leurs parents dans les travaux agricoles ?

Combien de livres possédaient chaque écolier ?

Avec quoi écrivait-on ?

Où se prenait le repas de midi ?

Quels vêtements portaient les écoliers en 1980 - 1950 - 1900 ?

Témoignage d'une personne âgée qui a fréquenté l'ancienne école ?

Comment les enfants allaient à l'école ?



Fiche 5 Thème Economique

Les enfants prendront conscience d'une vie passée plus en autonomie. Les besoins économiques sont maintenant nombreux et variés. Les échanges ont donc beaucoup évolués.

Questionnement :

Quelles étaient les activités agricoles, artisanales, touristiques, industrielles, de service et en quelles proportions ?

Objectifs : se « forger » une image économique la plus fidèle possible du village hier.

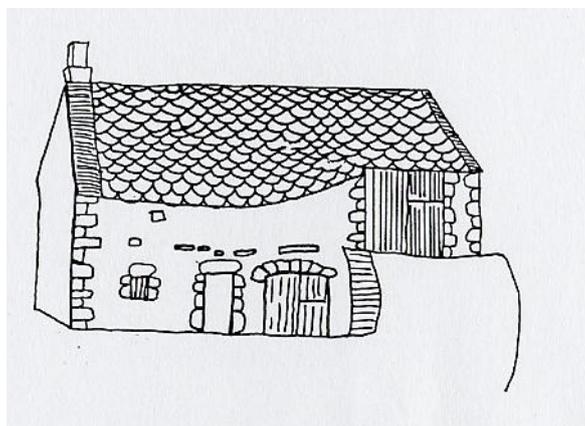
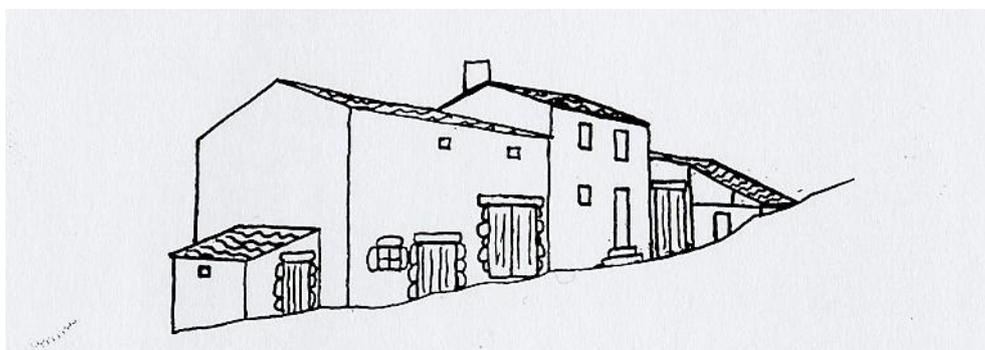
Pistes d'activités : Existe t'il des bâtiments qui ressemblent aux deux dessins ci-après dans ton village...à quoi servaient-ils ?

Combien y avait-il de fermes dans le village en 1900, 1950, 1980 ?

Et combien d'animaux domestiques d'élevage en moyenne par ferme (bovins, ovins, caprins, porcins, basse-cour...) ?

Combien y avait-il de commerces autrefois ? En 1900, 1950, 1980 ?

Quels étaient-ils ?



Fermes traditionnelles (*dessins Parc des Volcans*)

Questionnement :

Quels étaient les échanges commerciaux ?

Quels étaient les réseaux routiers, téléphoniques, technologiques (eau, égouts...) à cette époque ?

Objectif : découvrir comment on vivait avant et avec quels besoins.

Pistes d'activités :

Recherches dans les archives départementales ; les grands marchés et foires, les fêtes religieuses ? Qu'est-ce qui s'y négociait ? (animaux, fromages, légumes, vin, céréales, miel...)

Comment était la route départementale avant (recouverte de quoi) ?

Y avait-il des voies romaines ?

Quels étaient les axes principaux pour faire le lien entre les gros villages ?

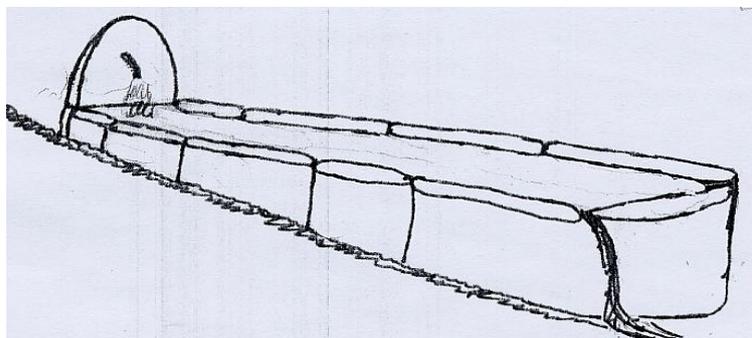
En 1900, combien y avait-il de téléphones dans le village ? Combien de voitures en 1900, 1950, 1980 ?

Où allait-on chercher l'eau en 1980 - 1950 - 1900 ? Comment étaient gérées les eaux usées en 1980, 1950 et 1900.

Y avait-il un service de bus en 1950 ? Pour aller où ?



Puits



Abreuvoir (dessins Parc des Volcans)

(D'après Maisons Paysannes d'Auvergne ; Tradition, Technique, Société Maurice Robert Centre d'Anthropologie du Massif Central 1992)

Les puits sont fréquemment sur la place commune et utilisés par tous les habitants : mais ils n'ont été creusés que lorsque l'eau de source faisait défaut : la fontaine est le mode originel d'alimentation collectif en eau potable. Aux puits et fontaines étaient associés les abreuvoirs (en bois ou en pierre) et les lavoirs quelquefois couverts.

Fiche 6 Thème Gestion publique ou privée ?

Quelques éléments restent stables mais les personnages « clés » dans les décisions ne sont plus les mêmes.

Questionnement :

Qui étaient les propriétaires et les gestionnaires ?

Objectif : aborder les notions d'histoire et la vie dans les campagnes.

Pistes d'activités : Partir de quelques cas concrets de la vie quotidienne pour mener ces recherches : l'école, le four à pain, l'église... A qui demandait-on l'autorisation pour construire sa maison ?

La propriété et l'utilisation du territoire au Moyen âge (les grandes familles et les seigneuries épiscopales dirigeantes et les paysans)

L'exploitation collective des bois, broussailles et pâturages...

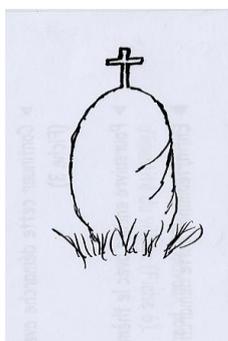
Questionnement :

Où étaient les bâtiments publics et quels étaient-ils ?

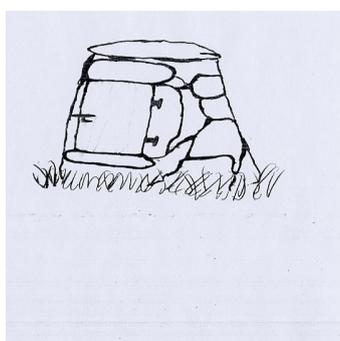
Objectif : permettre aux enfants de s'approprier des éléments anciens qui, pour eux, pourraient sembler désuets mais ont eu, à une certaine époque, une grande utilité.

Pistes d'activités : Inventaire des éléments communautaires anciens, à quoi servaient-ils, quand, comment pourquoi ?

Four à pain, lavoir, croix, métier à ferrer, abreuvoirs, fontaines, églises, moulins...



Croix



Puits (Vauriat 63)

Dessins Parc des Volcans



Métier à ferrer

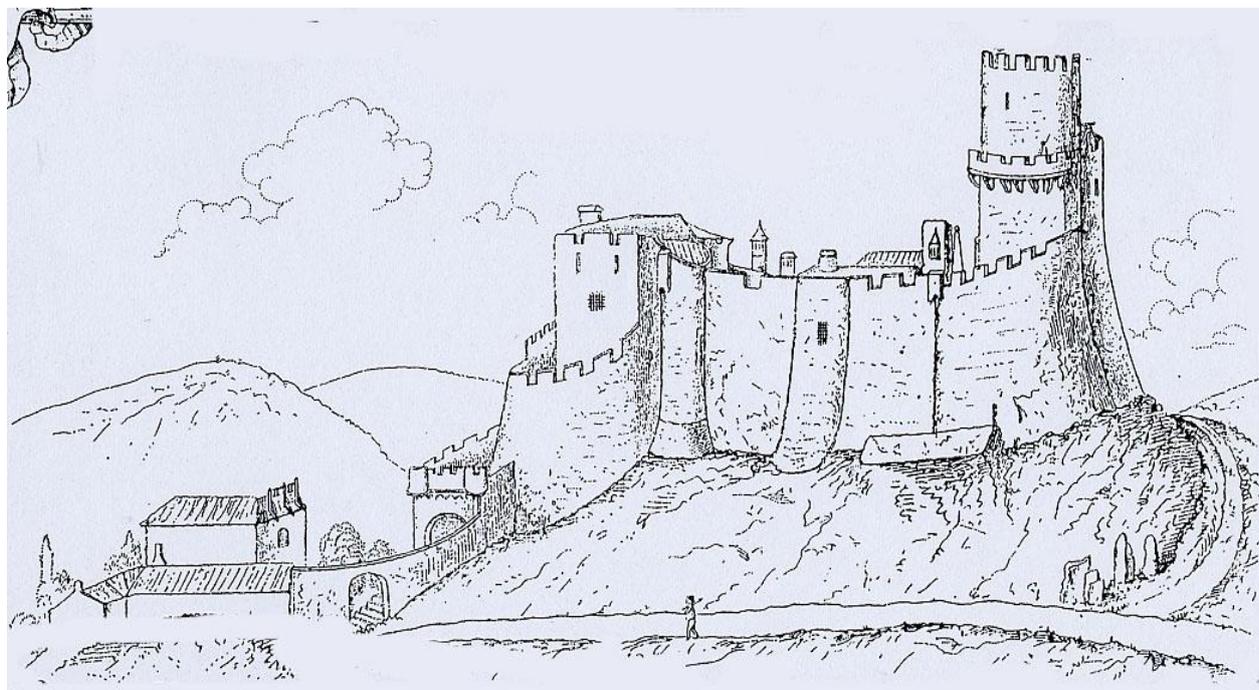
Questionnement :

Quelles institutions agissaient dans le village ?

Objectif : Repérer les personnages « clés » du village hier 1900, 1950 et 1980.

Pistes d'activités :

Quels rôles jouaient les druides, les rois, les seigneurs féodaux, les seigneuries épiscopales... ? Quelles relations avaient les aristocrates et les paysans ? Comment et par qui étaient prises les décisions localement et au niveau du territoire français ?



Château de Tournoël (*Dessin extrait de Grand Dictionnaire Historique du département du Puy de Dôme Laffitte Reprints Marseille 1976*)

Fiche 7 Synthèse des travaux



Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous les transmettre par internet ou par courrier **avant le lundi 17 mai 2004.**

Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous transmettre la carte d'identité du village, modifiée selon les pistes de travail que vous avez explorées par internet ou par courrier et si vous le souhaitez vos autres travaux de classe.

CARTE D'IDENTITE DU VILLAGE HIER

Ecole : Date :

Classe et nom de l'enseignant :

Adresse :

Code postal : Commune :

Nom du village :

Nombre d'habitants du village en 1900, 1950, 1980 :

.....

Description du village hier en dix lignes :

L'école :

Combien y avait-il d'écoles sur la commune en 1900 - 1950 - 1980 ?

- privées
- publiques

Nombre de classes en 1900 - 1950 - 1980 ?

Nombre d'enfants en 1900 - 1950 - 1980 ?

Thème les éléments naturels

Implantation du village, facteurs naturels, intégration du village dans le paysage :
Ces éléments ont été déjà vus dans le village aujourd'hui.

Les matériaux de construction anciens

	Couleurs	Matériaux
Murs		
Toitures		

Quelle «nature » y avait-il dans le village hier ?

Le paysage environnant : (a-t-il changé depuis hier ?)

- champs
- bocage
- massif

Thème Social

Organisation du bâti : - maisons individuelles
 - maisons mitoyennes

Les différents métiers

La « culture » dans le village

Associations

Fêtes /marchés

Gestion des déchets hier

Alimentation en eau potable

Gestion des eaux usées hier

L'école

Thème gestion publique ou privée ?

Les personnages « clés » dans le village aux différentes époques.

Bâtiments publics et privés ?

Propriétaires - gestionnaires ?

Thème Economique

Les secteurs économiques

Les échanges commerciaux (Quels produits sortent et rentrent ?)

Quelques autres pistes de synthèse des travaux :

Domaine imaginaire et créatif :

- Photos numériques des dessins collectifs ou individuels du village hier
- Ecriture d'une poésie, d'une histoire, d'un chant.
- Travaux de recherche de citations, proverbes, expressions, chansons...
- Dessins de paysage hier, du village hier.
- Carnet d'exploration
- Jeux de rôles : élaboration d'une saynète de la vie quotidienne (écriture du texte, préparation théâtrale, costumes...) et présentation aux autres classes, aux parents. (Filmé par Webcam)

Domaine rationnel :

- Interrogations des enfants sur la poursuite des travaux
- Textes



Fiche 8 Bibliographie et lieux ressources

► Quelques documents historiques de référence :

- **Grand Dictionnaire Historique du département du Puy de Dôme** Ambroise Tardieu Edition Laffitte reprints (Marseille 1976)
- **Département du Cantal** Mr Déribier du Châtelet Edition Res Universis (1992) Paris
- **La Vie rurale dans les massifs Volcaniques des Dorez, du Cézallier, du Cantal et de l'Aubrac** Alfred Durand Imprimerie Moderne 1946 Aurillac
- **Carte Archéologique de la Gaule Le Puy de Dôme** Michel Provost - Christine Mennessier - Jouannet 1994 Diffusion Fondation Maisons des Sciences de l'Homme.
- **Carte Archéologique de la Gaule** Michel Provost - Pierre Vallat Diffusion Fondation Maisons des Sciences de l'Homme.

► Lieux ressources :

- **Archives départementales du Puy de Dôme** 75, rue Neyrat BP 20 63018 Clermont Ferrand Cedex 2 ☎ 04 73 23 45 80 Fax : 04 73 23 45 89 Mel : archives@cg63.fr Service éducatif : Corinne Dalle ☎ 04 73 23 40 95 . Prendre rendez-vous pour une séance de travail sur des documents originaux et visiter les locaux. Ateliers possibles aussi dans les écoles. Du lundi au vendredi : 8h30 - 16h45
- **Archives Départementales du Cantal** 1, rue du 139 ème RI 15012 Aurillac ☎ 04 71 48 33 38 fax : 04 71 48 33 35 les lundis, mardis et jeudis de 8h30 à 17h30 et les mercredis et vendredis de 8h30 à 16h30. Prendre contact avec le service pédagogique. Séances de travaux pratiques aux archives ou dans les écoles avec l'archivobus.
- **Les Maisons à thème du Parc des Volcans** (La Maison du buronnier, La Chaumière de Granière, de l'eau, de la faune, de la Pierre, des fleurs, des tourbières...).
- **Le Musée de l'Agriculture** (Coltines 15)
- **Le Musée de la Toinette** (Murat le Quaire 63)

► Autres documents :

- **Nature et Enfants** n° 3 Raconte - moi le Parc ou l'histoire du paysage du Parc (livret pédagogique destinés aux enfants du cycle 3, 6^{ème} et 5^{ème}). Disponible gratuitement auprès du Parc Naturel Régional des Volcans d'Auvergne



L'école buissonnière avec le Parc

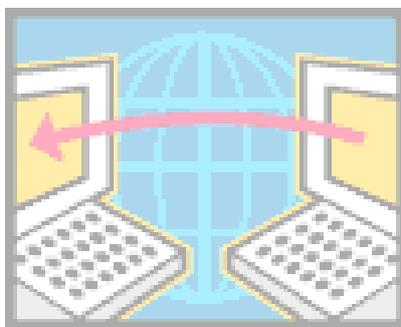
Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

Année scolaire 2003 -2004

« Le Village »

4^{ème} message : Le village demain

Objectif : A ce stade de la découverte, il sera facile aux enfants de se projeter dans le futur avec une vision réaliste (étayée par des documents officiels) à court terme et une à plus long terme construite à partir de leur imaginaire.



Cellule Education - Mission Sensibilisation

Fabienne MICHEL

Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne

Montlosier 63970 AYDAT

Tél. : 04 73 65 64 00 Fax : 04 73 65 66 78

E-mail : fmichel@parcdesvolcans.fr





Démarche

Voici, en quelques grands points, la démarche qui pourrait permettre aux enfants d'entrer dans la découverte du village demain.

1. Faire émerger les représentations initiales des enfants de leur village demain **Fiche 1**
2. Entrer dans les découvertes thématiques avec la « Boussole du Développement »
 - Les éléments naturels du village demain **Fiche 2** 
 - Les aspects sociaux demain **Fiche 3**
 - L'école demain **Fiche 4**
 - L'économie demain **Fiche 5** 
 - La gestion publique ou privée demain **Fiche 6** 
3. Agir dans le village **Fiche 7**
4. La synthèse des travaux : la carte d'identité du village demain **Fiche 8**



**Aspects
économi-
ques**

Bibliographie **Fiche 9**

Préparation du thème : La bibliographie ci-jointe vous permettra de faire des choix d'ouvrages de science-fiction. Ainsi, en déduisant des travaux sur les personnages, le cadre, les évènements et les données temporelles, il sera déjà possible aux enfants de se plonger dans une forme de vie future correspondant au scénario de leur livre. Ensuite, ils pourront engager les travaux sur la **fiche 1**.

Fiche 1 Les représentations du village demain

Cette fiche permet d'entrer dans la découverte du village demain et de fixer les représentations initiales des enfants qui évolueront au fil des travaux et des découvertes.

Objectif : Faire émerger les représentations initiales des enfants

Stratégie : Inciter les enfants à s'exprimer, à partir de leurs propres moyens, sur :

- leur vision de la vie du village demain
- Amener les premières réflexions sur l'échelle des temps futurs

Activités : ce sont les mêmes que pour le village aujourd'hui mais adaptées à demain.

Rappel :

Cycle 1 :

Pour les enfants, on parlera du village demain, plus tard.

Expression orale, imagination, vécu individuel.

- **dessins individuels**
- **un grand dessin collectif**
 - chacun apporte son élément, sa représentation
 - premiers échanges en groupe
 - le (la) maître(-sse) ne donne pas son avis

- « **dans le village, on pourrait voir...** » : Chaque enfant dessine un élément de ce que pourrait être le village demain. L'ensemble peut servir à réaliser un plan global du village demain qui sera modifié pendant les travaux d'enquête ; L'ensemble peut aussi être rassemblé sous la forme d'un grand dessin.

Cycle 2 :

Pour les enfants, on parlera du village demain, dans longtemps, quand tu seras grand, quand tu seras vieux.

Expression orale, imagination, vécu collectif de la classe, expression écrite.

Activités précédentes, plus :

- **Représentation du village demain**, tel que l'on pense qu'il sera, sur une maquette.

Cela nécessite une symbolisation des éléments.

Il s'agit individuellement, puis collectivement de dégager :

→ les éléments qui les composent

→ ce que l'on aime, ce que l'on n'aime pas, puis, se poser la question « comment le village sera-il vraiment ? » Expression orale, imagination, vécu collectif de la classe, expression écrite.

- **Les petits billets** : Chaque enfant note sur un petit bout de papier, un élément du village demain. On ramasse, on redistribue au hasard. Lecture à voix haute.

Cycle 3 : Pour les enfants, on parlera du village dans 10 ans (quand tu seras un jeune adulte), 50 ans, 100 ans, 1000 ans.

Aborder la science fiction. Qu'est-ce que c'est, découvrir un texte...

Expression orale, imagination, vécu individuel et collectif, expression écrite

Activités précédentes, plus : - un texte libre

Préparation du thème : il serait intéressant, avec les enfants, de travailler tout d'abord une vision « réaliste » du village demain c'est-à-dire étayée de recherches dans des documents officiels qui permettent de se projeter dans l'avenir (à 5 ou 10 ans) ; et ensuite une vision de « pure » science fiction liée à l'imaginaire des enfants (à 50ans, 100 ans, 1000 ans).

Jouons un peu... pour engager la réflexion

1001 facettes du paysage.

(d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Objectif : Jeu de repérage qui permet aux enfants d'appréhender le paysage dans son aspect global, puis dans ses détails. Ce jeu peut se pratiquer avec des enfants du cours élémentaire au cours moyen.

Déroulement :

Le but de ce jeu est de faire découvrir aux enfants les richesses de chaque lieu. Des thèmes sont choisis en classe : village « d'eau », « de pierre », « vert », « de l'an 2000 »... Ensuite des sorties sont organisées avec à chaque fois, des thèmes très différents.

- 1^{ère} sortie : village de l'an 2000
- 2^{ème} sortie : village d'eau...

Les enfants, au cours de la sortie, réalisent des photos pour illustrer le thème sélectionné.

Quand plusieurs thèmes ont été abordés, des panneaux sont réalisés pour montrer toutes les facettes du village.

Matériel : Appareil photo jetable ou numérique.



Fiche 2 Thème *Les éléments Naturels du village demain*

Quelques éléments de ce thème resteront stables par rapport au travail sur le village hier et d'autres donneront lieu à un travail à partir de l'imaginaire des enfants.



Préparation du thème : Faire le point avec les enfants des documents déjà connus qui permettent d'envisager l'avenir du village ou de la commune de manière « relativement » réaliste. Quels sont-ils ?
(le Plan Local d'Urbanisme et la carte communale ; le Schéma de Cohérence et d'Orientation Territoriale ; les Schémas de service à l'échelle nationale ou régionale ; les Chartes pour l'environnement à l'échelle départementale et les Plans Régionaux pour l'Environnement ; les Plans d'exposition aux risques ; Schémas d'assainissement...)

Les aspects d'implantation du village ne changent pas.

Questionnement :

Comment le village s'intégrera dans le paysage ?

Objectifs : Reconstituer à partir du centre ancien du village l'intégration future du village dans le paysage. De quel côté va probablement s'étendre le village ? Beaucoup ? Comment seront les maisons (formes) ? En quoi seront-elles construites ?

Pistes d'activités : le dessin ou une maquette peut permettre de se représenter l'intégration future du village.

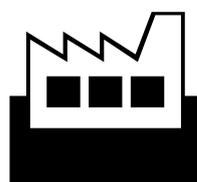
Travailler sur le plan du village avec des scénarii d'ambiances diversifiées (village de pierre, village vert, village d'eau, village de glace, village suspendu, village de bitume, village abandonné, village souterrain, village de jardins, la mer aux portes de mon village...) et reconstituer l'ensemble de la vie quotidienne sur ce village imaginaire.

Questionnement :

En quoi seront construites les maisons ?

Objectifs : par les précédents travaux, les enfants ont déjà une idée des divers matériaux qui sont possibles à utiliser ; ils pourront donc imaginer de futurs types de constructions.

Pistes d'activités : travailler sur des photographies ou dessins des maisons du village et les interpréter différemment (couleurs des enduits, couleurs et matériaux des couvertures, formes des maisons...)



Jouons un peu... pour stimuler l'imagination des enfants

Et si c'était...

(d'après *Jeux pour 1001 lectures du paysage* édité par le CAUE 36 et le CDDP 36)

Objectif : ce jeu insiste sur la notion d'ambiance d'un paysage, développe la sensibilité et l'intuition. C'est un jeu de langage qui peut se pratiquer avec des enfants du cours préparatoire au cours moyen.

Déroulement :

Si cette maison était un jardin, quel jardin serait-elle ?

Ce jeu introduit une approche sensible, intuitive, jouant sur les correspondances, qui insiste plus sur l'ambiance d'un lieu que sur les éléments qui le composent.

Il peut se pratiquer au cours d'une sortie, pour créer un petit évènement quand on traverse des lieux très différents, devant un site ou un bâtiment spectaculaire ou très caractéristique.

Parmi les questions : si c'était un animal, si c'était une fleur, si c'était un bruit, si c'était une couleur, si c'était un arbre, si c'était une maison, si c'était un jardin, si c'était un mot... ?

Remarque : ce jeu peut être le début d'un projet global sur le paysage, l'introduction à un travail portant sur l'imaginaire et le paysage, l'amorce pour l'invention d'une histoire dans un des lieux choisis.

Questionnement :

Y aura t-il plus de nature au sein du village dans le futur ?

Fiche 3 Thème Social

Ce thème reste très proche des enfants et peut leur permettre d'imaginer la vie quotidienne des enfants, petits enfants et des générations futures dans le village.

Préparation du thème : Elaboration d'un petit questionnaire d'enquête, désignation d'un ou plusieurs porte-parole...
Enquête auprès des parents et jeunes adultes habitant dans le village.

Questionnement :

Quelle sera l'organisation du bâti ?

Objectifs : à partir de tous les travaux déjà réalisés sur le plan du village et avec l'aide des documents officiels (Plan Local D'Urbanisme, Schémas d'assainissement, Plans d'exposition aux risques...) déterminer les futures zones de développement du village.

Pistes d'activités : redessiner le plan du village à l'horizon 2014, 2064, 2104 et 3104 selon les niveaux des enfants. Imaginer les zones possibles d'extension en regard des contraintes techniques, règlementaires...

Questionnement :

Quels seront les métiers ?

Objectifs : aborder la question sous l'angle des métiers actuels qui pourraient disparaître et des nouveaux qui pourraient apparaître.

Pistes d'activités : se plonger dans la littérature de science-fiction jeunesse (cf. bibliographie ci-jointe) pour s'inspirer d'écrits qui mettront en avant des métiers possibles.

Questionnement :

Quels seront les écrits, les romans, les poèmes du futur ?

Objectifs : Travailler la culture du village.

Pistes d'activités : se plonger dans la littérature de science-fiction jeunesse (cf. bibliographie ci-jointe) ; partir d'une histoire créée par les enfants sur la vie dans le futur au village et reconstituer les métiers.

Questionnement :

Quelles seront les places, les rues et leur fréquentation ?

Quelles seront les associations, les fêtes locales ?

Objectifs : imaginer l'activité quotidienne dans le village demain.

Pistes d'activités : reconstitution d'une saynète de la vie quotidienne demain (mariage, jour de marché ou de foire, sortie de l'école, fête de village...)



Fiche 4

L'école



Cette fiche pourra permettre d'approfondir encore la connaissance et l'appropriation de l'école par les enfants, en enquêtant sur l'école de demain.

Questionnements :

Combien d'écoles y aura-t-il dans le village, sur la commune ?

Combien d'élèves dans dix ans, 50 ans, 100 ans, 1000 ans ?

L'école existera t'elle encore ? Sera-t-elle obligatoire ? A partir de quel âge ? et jusqu'à quel âge ?

Rythme sur la semaine ?

Les stylos, les livres, existent-ils encore ?

Les repas de midi se prendront où ?

Comment seront les vêtements des enfants dans 10 ans, 50 ans, 100 ans, 1000 ans ?

Comment les enfants iront-ils à l'école ?

Fiche 5 Thème Economique

Les enfants feront un exercice qui n'est pas très facile mais après avoir travaillé différentes époques, ils pourront aussi se représenter le futur.

Questionnement :

Quelles seront les activités au sein du village demain (agricoles, artisanales, touristiques, industrielles, de service...)

Objectifs : reconstituer les métiers dans le village demain.

Pistes d'activités : partir des nouvelles techniques professionnelles (travail à distance, par internet, visioconférences...) et des métiers de « pointe » selon les univers dans lesquels les enfants se sont projetés.



Questionnement :

Quels seront les échanges commerciaux ?

Quels seront les réseaux routiers, téléphoniques et internet haut débit, technologiques (eau, égouts...) dans le futur ?

Objectifs : imaginer ces aspects pour demain.

Pistes d'activités : pourquoi ne pas privilégier des aspects en lien avec le commerce équitable (à l'échelle de la planète) ? Peut-être aussi avec une notion forte de respect de l'environnement : bâtiments HQE (Haute Qualité Environnementale), économies d'eau et meilleure récupération des eaux de pluie, gestion « écologique » des eaux usées...

Fiche 6 Thème Gestion publique ou privée ?

Cette étape mettra l'accent sur les besoins des habitants demain (éléments communautaires et éléments privatifs). Quelques éléments resteront probablement stables par rapport au village aujourd'hui mais les personnages « clés » dans les décisions ne seront peut-être plus les mêmes.

Questionnement :

Qui seront les propriétaires et les gestionnaires ?

Quelles institutions agiront dans le village ?

Objectifs : poser les questions concrètes de l'évolution de notre société pour demain.

Pistes d'activités : partir de quelques cas concrets de la vie quotidienne pour engager ces projections : comment évoluera notre statut politique ? Plus de démocratie ? Les habitants d'un village plus engagés dans les décisions ?

Questionnement :

Où seront les bâtiments publics ?

Objectifs : procéder par comparaison avec les autres époques



Fiche 7 Agir dans le village

Les enfants sont maintenant sensibilisés à toute une diversité d'aspects du village à plusieurs époques et sont ainsi capables de formuler des besoins à leur niveau... c'est le moment de l'action.

Questionnement :

Comment les enfants peuvent-ils s'investir à leur niveau dans la vie du village ?

Objectifs : amener les enfants à une réalisation dans le village en lien avec leur projet.

Pistes d'activités :

Il s'agit de déterminer, en collaboration avec la mairie ou une association locale un projet possible au sein du village. De nombreuses pistes sont possibles selon le niveau de la classe.

- Mise en valeur d'éléments du patrimoine propre au village (par une signalisation spécifique, un parcours de découverte, des panneaux dont le fond (le texte) est élaboré par les enfants, des visites guidées à certaines périodes...).
- Rallye de découverte dans le village.
- Participation à des travaux de réaménagement dans le village (plantations d'arbres, de fleurs...)
- Mise en place d'un conseil municipal jeune.
- Création d'un site internet sur leur village (ou la commune)

...

Fiche 8

Synthèse des travaux



Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous les transmettre par internet ou par courrier avant la fin de l'année scolaire.

Vous trouverez ci après quelques pistes de synthèse des travaux. Nous souhaiterions que vous puissiez nous transmettre la carte d'identité du village demain, modifiée selon les pistes de travail que vous avez explorées par internet ou par courrier et si vous le souhaitez vos autres travaux de classe.

CARTE D'IDENTITE DU VILLAGE DEMAIN

Ecole : Date :
 Classe et nom de l'enseignant :
 Adresse :
 Code postal : Commune :
 Nom du village :
 Département : Région :
 Nombre d'habitants du village :
 Nombre d'habitants de la commune :

Description du village demain en dix lignes :

L'école de demain:

Combien d'écoles y aura-t-il sur la commune ?

Nombre de classes ?

Nombre d'enfants ?

Thème naturel demain

Implantation du village
Facteurs naturels
Intégration du village dans le paysage
Les matériaux de construction

	Couleurs	Matériaux
Murs		
Toitures		

La nature dans le village
Le paysage environnant : - champs
- bocage
- massif

Thème gestion publique ou privée demain ?

Rôle du maire et du Conseil Municipal demain
Bâtiments publics
Monuments classés
Propriétaires - gestionnaires ?
Associations - Institutions ?

Thème Economique demain

Les secteurs économiques
Les échanges commerciaux (Quels produits sortiront et rentreront ?)
Y aura-t-il une gare ? Une entreprise de transport ?
Y aura-t-il une entreprise de transport en commun ?

Thème Social demain

Organisation du bâti : - maisons individuelles
- maisons mitoyennes

- lotissements

Les différents métiers demain

La « culture » dans le village

Associations

Fêtes

L'école

Ordures

Eau

Quelle action dans le village ?

Quelques autres pistes de synthèse des travaux :

Domaine imaginaire et créatif :

- Photos numériques des dessins collectifs ou individuels
- Ecriture d'une poésie, d'une histoire de science fiction, d'un chant.
- Dessins de paysage, du village.
- Carnet d'exploration du village demain
- Jeux de rôles : élaboration d'une saynète de la vie quotidienne (écriture du texte, préparation théâtrale, costumes...) et présentation aux autres classes, aux parents. (Filmé par Webcam)

Domaine rationnel :

- Interrogations des enfants sur la poursuite des travaux
- Textes

Fiche 9 Bibliographie et lieux ressources

► Ouvrages de science fiction : Livres

Le principal outil de bibliographie est disponible au CRDP auvergne. Il s'agit d'un fascicule du CRDP auvergne sur la littérature jeunesse (profession professeur) intitulé « Romans et Nouvelles pour le cycle 3 de l'école et les 6^{ème} et 5^{ème} du collège » par **Chantal Mairal et Gérard Givon**.

- Edition Hachette (Bibliothèque verte) Niveau CE, 6^{ème} 5^{ème} **Isaac et Janet Asimov** Norby le robot ; Norby le robot félicé ; Norby, l'autre secret ; niveau CM **Mac Evoy Stéphane** : **série l'Androïde** : Un garçon vraiment branché ; Que le meilleur gagne ; A la merci d'une puce ; Le robot téméraire ; Quand la mort entre en scène ; Le monstre affamé d'acier ; niveau CM bons lecteur **Ebly Philippe** (3 séries) Les conquérants de l'impossible (9 titres) ; Les évadés du temps (4 titres) ; Les patrouilleurs de l'an 4003 (5 titres) ; (collection le livre de poche jeunesse) **Requero J** Le pouvoir des étoiles ; **Grousset A** Les Chasse-Marée ; **Déjean JL** Où est passé le chat ? ; **Wintrebert J** L'océanide.
- Edition Bayard Presse (Série J'aime lire) niveau CE **Alessandrini J** Paul et le robot ; **Delval MH** Victor, l'enfant Sauvage ; (Série je bouquine) niveau CM **Escarpit R** L'enfant qui venait de l'espace ; **Ligny JM** Le voyageur perdu ; **Chateaufrenaud GO** Le combat d'Odini.
- Edition Rageot (Collection Cascade) **Sautereau F** Classe de lune ; **Missonnier C** Extra-terrestre appelle CM 1.
- Edition Milan (Collection Zanzibar) niveau CM **Held J** Piège sur Orlanda ; **Moncomble G** Les yeux d'Oo et L'heure du rat ; **Pelot P** le pays des rivières sans nom ; **Grenier Ch** Futurs antérieurs ; **Sautereau F** La petite planète ; **Cénac Cl** Les robestiques ; **Boudet R** Objectif Terre ; **Dufoutrel M** Le télépiège ; **Barnoin J** L'alerte noire ; **Thiel H** Tim.
- Edition l'école des loisirs (Collection Médium poche ou Majeur) pour les très bons lecteurs du CM **J. Joubert** Les Enfants de Noé
- Edition l'école des loisirs (Collection Médium poche ou Majeur) pour les très bons lecteurs du CM. **John Christopher** Tome 1 Les Montagnes blanches Tome 2 Les montagnes d'or et de plomb et Tome 3 le puits de feu.

- Edition Flammarion (Collection Castor Poche) niveau CM. **PM Beude** Flora, l'inconnue de l'espace ; **Ph. Newth** Matilda, la petite robote ; **Sleator W** Singularité ; **Korb L.** Temps sans frontière.
 - Edition la Farandole - Scaneditions (Collection Farandole en poche)niveau CE2 **Held J** Le navire d'Ika ; (Collection LF Romans) pour les meilleurs lecteurs **Pujade-Renaud C** et **Zimmermann D** Les aventuriers de l'histoire ; **Boulytchev C** Mission sur la planète morte.
 - Editions Bordas (Collection aux quatre coins du temps) niveau CM **Camus W** et **Soulier J** Face au péril.
 - Editions Nathan (Collection Arc en poche) **Sautereau F** Un trou dans le grillage ; **Escudité R** L'inventeur.
 - Editions Mango Magnard (Bibliothèque Magnard) niveau CM **Cénac Cl.** Des milliards de soleils ; (Mango poche / Tire-lire poche) niveau CE2 **Roche Th.** Appoline et la porte du temps Le Naviluk.
 - Editions Gallimard Folio Cadet **Asimov I** L'invité du ciel ; Folio Junior Ed spéciale pour les très bons lecteurs **Bradbury R** Un coup de tonnerre **Wul S** Niourk ; Folio Junior **Grenier Ch** Cheyennes 6112 Une squaw dans les étoiles ; **Dick Ph K** Nick et le Glimmung ; **Grimaud M** Le tyran d'Axilane ; **Saussure E** de Les fumées de Manhattan La grande bataille de Central Park.
- **Ouvrages de science fiction** : bande dessinées enfants
- Les Cosmonautes du futur (**Trondheim**)
 - Les Chats (**Convard**)
 - Yoko Tsuno
 - La Quête de l'oiseau du temps (**Loisel**) pour les CM
 - Kookaburra
 - Le Grand pouvoir du Schninkel (**Rosinski**) pour les CM
 - Aldebaran (Ed. Léo)
 - Betelgeuse(Ed. Léo)
 - Quartier lointain
 - Autres BD : Star Wars, Sillage, KO...