



## **FICHE PEDAGOGIQUE ABBAYE D'ABONDANCE**

### **ATELIER : Sur la piste de Giacomo**

#### **I : ACTIVITES PREALABLES A LA VISITE**

**Points du programme de cycle 3** (référence aux programmes Bulletin officiel N°3 du 19 juin 2008, horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire, Ministère de l'Education Nationale) :

- Mathématiques : Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : quadrillage.

- Histoire des arts : XVIIIe au XXe siècle : le portrait d'enfant

Mettre des œuvres en relation avec une aire géographique et une période historique : la représentation de l'enfant à travers l'histoire.

- Compétences sociales et civiques :

- Participer à un jeu de société et en respecter les règles.
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.

- Compétences relatives à l'autonomie et l'initiative :

- Respecter des consignes simples en autonomie.
- Utiliser un plan et décrire un parcours : vocabulaire relatif aux déplacements dans l'espace.

*« L'acquisition du vocabulaire accroît la capacité de l'élève à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, ses opinions et ses sentiments, à comprendre ce qu'il écoute et ce qu'il lit, et à s'exprimer de façon précise et correcte à l'oral comme à l'écrit ».*

**Points du programme de cycle 2 :**

Comparer des milieux de vie et prendre conscience de leur évolution : l'univers d'un moine au Moyen-âge.

Découvrir des formes usuelles de représentation de l'espace : fresque, cartes.



**Activités :**

- Le portrait d'enfants : <http://classes.bnf.fr/portrait/ateliers/chap3/index.htm>
- La photographie : pratique de classe de l'appareil ou travail sur le portrait / visage et la photographie : <http://classes.bnf.fr/portrait/photo/pla/index.htm>
- Jeu de l'oie : pratiques de classe de jeux de société ou histoire du jeu de société <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03.htm>

Atelier d'arts visuels :

Réaliser un autoportrait en silhouette en utilisant un projecteur de diapositives, imaginer des portraits de rois (*cf.* bibliographie : BARAUD Didier, *Pagaille à la cour*).

## II : CE QUI SE FAIT DANS L'ATELIER

### Point du programme :

- Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques : les métiers au Moyen-âge, la vie des moines.
- Mettre des œuvres en relation avec une aire géographique et une période historique.
- Acquérir un vocabulaire spécifique (religieux, artistique, usuel de la vie quotidienne)
- Décrire et exprimer des sensations, des émotions.

### Objectifs :

- Prendre des repères dans le temps et dans l'histoire.
- Savoir se repérer dans un espace.

Découvrir une fresque dans son contexte architectural : cloître de l'abbaye



### Déroulement :

- Phase 1 :

- Découvrir, par le biais de questions/réponses entre les enfants et le médiateur, le site abbatial, les bâtiments qui le composent (église, cloître, monastère) et leur fonction.
- Donner aux enfants des termes de vocabulaire artistique spécifiques (roman et gothique, parties composant l'église, collection d'art sacré, ...).

- Phase 2 :

- Expliquer aux enfants les règles du jeu de piste, basé sur le principe du jeu de l'oie.
- Amener les enfants à se déplacer sur l'ensemble du site abbatial, en autonomie, afin qu'ils puissent trouver les réponses aux questions posées dans le livret.

- Phase 3 :

- Reprendre, avec l'ensemble des enfants, les trois indices permettant de terminer le jeu de piste par la découverte de l'ange.



### Remarques complémentaires :

Développement du savoir-faire et du savoir-être grâce à la répartition des enfants en équipe pour le jeu.

Chaque enfant repart avec un marque-page relatif à l'atelier « Jeu de piste à l'abbaye ».

### III : D'AUTRES ACTIVITES POSSIBLES EN CLASSE

#### Point du programme de cycle 3 :

- Géométrie : « *Les problèmes de reproduction ou de construction de configuration géométriques diverses mobilisent la connaissance des figures usuelles. Ils sont l'occasion d'utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique et les démarches de mesurage et de tracé* ».
- TUIC

S'informer, se documenter.



#### Activités

L'art sacré et religieux : les ornements de l'abbaye romane. Atelier de dessin d'après photographies ou images. Ouvrir un carnet de dessin sur les ornements architecturaux à travers les périodes historiques permet de construire une frise historique thématique et individualisée pour chaque élève. Cf. Institut nationale de l'histoire de l'art :

<http://inha.divvalib.net/>

Lexique des objets divers et mobiliers du Moyen-âge :

<http://medieval.mrugala.net/Divers/Lexique%20et%20objets%202.htm>



#### Remarques complémentaires :

Pour l'enseignant, analyse du tympan roman de l'abbatiale de Conques :

<http://www.art-roman-conques.fr/>

## Bibliographie – Sitologie

Non exhaustive

### Pays d'art et d'histoire - Abbaye d'Abondance

#### Les arts du quotidien – le portrait

- BARAUD Didier, DEMILLY Christian et MANKOWSKI Clara, *Pagaille à la cour*, Paris, RMN, 2004.

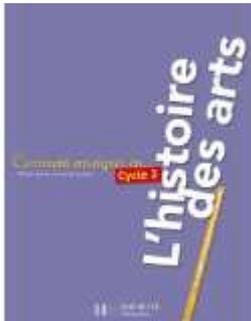


Commentaire : Un ouvrage très original, reposant sur le principe du « jeu du cadavre exquis », inventé par les Surréalistes vers 1925, jeu d'abord littéraire à base de petits papiers qui fut ensuite transposé au dessin par certains membres du mouvement. Sur la page de gauche, un petit texte sous forme de comptine décrit un moment de la vie de la cour, les sujets se distinguant par leur variété : invités, prisonniers, marmitons, écuyers, poissons... Sur la page de droite, le portrait, extrait d'un tableau, d'un roi ou d'une reine de France. Les pages sont découpées en quatre bandes que l'on peut manipuler et intervertir à sa guise : les textes se mélangent pour devenir loufoques, tout en gardant la rime de départ, et de nouveaux visages apparaissent... Ce sont en tout 14 textes et souverains français que l'on peut « croiser » pour créer de nouveaux poèmes inattendus et des portraits. A la fin du livre, on retrouve les tableaux dans leur intégralité, accompagnés d'une courte biographie pour chaque roi ou reine de France. Si les règles du jeu sont simples, le vocabulaire soutenu et le contexte historique des textes demandent une certaine maturité pour être à même de profiter de l'humour qui se dégage de cet album ludique. Il est donc plutôt à conseiller à partir de 8 ou 9 ans.

Présentation de l'éditeur : Dans le château du roi, il se passe de drôles de choses : des prisonniers croupissent au beau milieu des rats, des marmitons font cuire de beaux poulets bien gras, des ducs et des duchesses font des entrechats... Tout cela sous les yeux de nos reines et nos rois ! Un ouvrage reprenant le principe du cadavre exquis pour s'amuser avec les mots et les oeuvres d'art... Sur la page de droite, le portrait d'un roi ou d'une reine ; sur la page de gauche, un texte en forme de comptine. Les pages sont découpées en 4 bandes que l'on peut manipuler et intervertir à sa guise : les textes se mélangent pour devenir loufoques, et de nouveaux visages étranges apparaissent... Ce sont en tout 14 souverains français que l'on peut ainsi "croiser" pour créer plus de 30 000 nouveaux portraits. A la fin du livre, on retrouve les tableaux dans leur intégralité, accompagnés d'une courte biographie pour chaque roi et reine de France. Un ouvrage ludique

- *L'enfant chéri au siècle des lumières*, Les éditions l'inventaire, 2003.

- LAGOUTTE Daniel et WERCKMEISTER François, *L'histoire des arts*, collection Comment enseigner en ...Cycle 3, Hachette, Paris 2008.



#### Présentation de l'éditeur

Un premier poste ? Un niveau de classe différent pour la première fois? Les programmes officiels dans une main et ses connaissances théoriques dans l'autre, par quelle alchimie cet enseignant pourra-t-il mettre en œuvre sereinement une organisation performante de son année scolaire ? Véritable accompagnement pédagogique, chaque ouvrage de la collection, grâce à sa structure interactive et dynamique raccrochant sans cesse les exigences de la pratique à celles de la théorie, est un décodage raisonné de trois grands défis : Organiser. Des réponses à vos interrogations : qu'est-ce que l'histoire des arts ? Comment mettre en œuvre cet enseignement transdisciplinaire indispensable à la formation intellectuelle des élèves ? Quelles ressources possibles ? Enseigner. Une démarche pédagogique et des outils méthodologiques pour savoir choisir et rendre compte d'une œuvre artistique auprès des élèves, et créer une situation favorable à leur expression. Réaliser. Des séquences d'histoire des arts pour plus de 120 œuvres, couvrant l'ensemble des périodes et des domaines artistiques indiqués par le programme de l'école, organisées autour de trois rubriques récurrentes : Ce qu'il nous faut savoir ; Ce que nous pouvons observer/entendre/ découvrir ; Ce qui nous touche.

- LACHAUD Guillaume, ZIMMERMANN Carol, GONZALES Henri, *Clés pour enseigner l'histoire des arts en Cycle 3, Le Moyen Age*, CRDP d'Aquitaine, 2009.



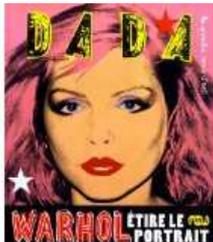
En près de mille ans, le Moyen Age a produit un ensemble d'œuvres artistiques d'une grande richesse et d'une extraordinaire diversité : églises romanes et gothiques, châteaux, citées fortifiées, manuscrits enluminés, sculptures, musiques des troubadours, chants grégoriens... Première collection de référence, *Clés pour enseigner l'histoire des arts* permet enfin aux professeurs de cycle 3 de disposer de l'outil complet pour aborder les arts de l'espace, du langage, du quotidien mais aussi les arts du son, du spectacle vivant ou les arts visuels.

Elle met à disposition du professeur un ensemble pédagogique complet : contenus culturels clairs et synthétiques, séquences pédagogiques détaillées, fiches de travail des élèves et corrigés, reproductions soignées des œuvres visuelles et sonores (2Cédéroms et un livret visuel de l'élève)

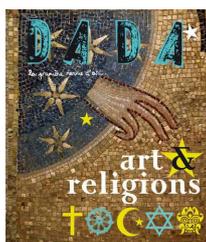
- STRAUB Patrick, *Histoires d'arts en pratiques*, 6 à 12 ans, ACCES Editions, 2009.



- SCHNEIDER Jean-Bernard et SANCHEZ Jean-Claude, *Histoires d'arts répertoire d'œuvres*, ACCES Editions, 2009.
- Revue DADA, la première revue d'art, *Warhol étire le portrait*, Revue DADA n° 145, 2009.



- Revue DADA, la première revue d'art, *Art et religions*, n°151, novembre 2009.



Noël Hanouka, Nouvel an musulman... Joyeuses fêtes de fin d'année avec DADA ! Voici un numéro pas comme les autres, avec un projet un peu fou : présenter en 52 pages les différents rapports qu'entretiennent l'art et les cinq grandes religions, depuis plus de 2 000 ans !

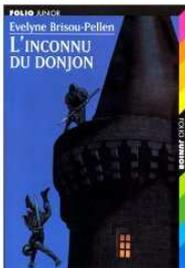
## Albums et livres

- BICHONNIER Henriette, *Emilie et le crayon magique*, le livre de poche jeunesse, 2007.



Emilie a trouvé un crayon magique : il parle, et tout ce qu'il dessine devient réel ! Comme Émilie se passionne pour les châteaux forts et les seigneurs, la voilà bientôt plongée en plein Moyen Age, où elle sera tour à tour chevalier, bouffon et... accusée de sorcellerie ! Mais lorsqu'elle égare son précieux crayon, l'aventure se complique et une question cruciale se pose : comment rentrera-t-elle chez elle ?

- BRISOU\_PELLEN Evelyne, *L'inconnu du donjon*, Gallimard, Paris, 1997.



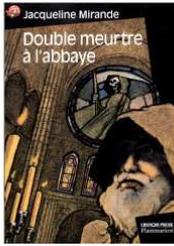
Les routes de Bretagne sont peu sûres en cette année 1354. Le jeune Garin se trouve pris dans une bagarre entre Français et Anglais, et enfermé au château de Montmuran. Il y a avec lui un drôle de prisonnier, un homme dont personne ne sait le nom. Garin découvre son identité. Hélas, cela ne va lui causer que des ennuis, surtout lorsqu'on s'aperçoit que le prisonnier s'est mystérieusement volatilisé...

- GROUSSET Alain, *La citadelle du vertige*, Le livre de poche jeunesse, 2007.



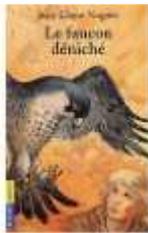
Symon est tailleur de pierres. Il vit au sommet de la cathédrale mais rêve de voir le monde " d'en bas ", d'aller toucher le sol. Le jour où son père meurt dans d'étranges circonstances, il décide d'emprunter l'escalier interdit...

- MIRANDE Jacqueline, *Double meurtre à l'abbaye*, Flammarion, Paris, 1998.



Fin du XIIème siècle. Un pèlerin de Compostelle est mystérieusement déposé, mort, devant la porte d'une abbaye. Il faut démasquer le meurtrier et dénouer un écheveau d'intrigues familiales.

- NOGUES Jean-Come, *Le faucon déniché*, Pocket jeunesse, 2003.



Un faucon ! Martin adorerait en avoir un. Hélas, seuls les seigneurs ont ce droit. Et le jeune garçon est un serf... Malgré les lois féodales, Martin déniche un jour un oisillon... " Personne, jamais, ne nous séparera. Personne ! ", murmure Martin à son nouvel ami. Mais dans l'ombre de la forêt, l'impitoyable fauconnier du château veille... Il veut faire du rapace l'oiseau le plus féroce, le plus avide et le plus cruel de la fauconnerie...

## Sites

Institut nationale de l'histoire de l'art

<http://inha.divvalib.net/>

Les ressources par thème de la Bibliothèque Nationale de France : le Moyen-âge

<http://classes.bnf.fr/classes/pages/indress1.htm>

Lexique des objets divers et mobiliers du Moyen-âge

<http://medieval.mrugala.net/Divers/Lexique%20et%20objets%202.htm>