

**« LA CHAPELLE D'ABONDANCE/ MA  
COMMUNE, QUELLES DIFFÉRENCES »**

**Cycle 3 (CM1/CM2)**

**PÉRIODE :**

Automne et printemps.

**POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :**

Représentation du monde et des activités humaines :

- Identifier les composantes du paysage
- Comparer son lieu de vie habituel au lieu de séjour
- Se loger, travailler, cultiver, avoir des loisirs à La Chapelle d'Abondance.
- Habiter dans une vallée de moyenne montagne hier VS aujourd'hui

**PRÉ-REQUIS :** X

**OBJECTIF(S) POUR LE CYCLE 3 :**

>> Ecouter, échanger avec le guide et le groupe.

>> Avoir identifié les éléments forts du paysage dans lequel on évolue : montagne, rivière, village, maisons, fermes, routes...

>> Avoir identifié les 2 activités économiques forte pour le village : agriculture (fermes, prés, vaches), tourisme (ski, centres de vacances...)

>> Faire le lien entre la forme de développement du village et le paysage et l'activité agricole.

**ORGANISATION DE LA CLASSE :**

En classe entière.

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Enfants et enseignants bien chaussés et habillés.

**LA DURÉE :**

1h15

**LE DÉROULEMENT :**

La visite débute au vers l'église de La Chapelle d'Abondance et se déroule ensuite dans le secteur du Crêt Béni. Le groupe est ramené au lieu de départ en fin de visite.

**EN CAS DE MAUVAIS TEMPS :**

En cas de petite pluie, l'activité peut avoir lieu car il y a plusieurs arrêts possibles sous abri.

Si les conditions météorologiques sont vraiment mauvaises, la sortie est si possible reportée, sinon annulée.

**PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

- Réaliser ce même travail d'observation sur sa commune. Se poser la question du passé de sa communes. Rechercher et observer des photos anciennes. Interroger/visiter les archives municipales.
- Balade paysagère, Châtel d'hier à aujourd'hui (CCPEVA)
- Sortie « Mon environnement montagnard » (CCPEVA)
- Visite guidée de la ville d'Évian (Evian tourisme et congrès)

## Déroulement détaillé

Evolution des Hironnelles au fil du temps.

Habitat traditionnel

Point Agriculture, plaine pour le foin l'été, le ski de fond l'hiver.

Départ/arrivée si le groupe est logé ici. Présentation guides, consignes, visite.

Autre point de Départ/arrivée possible. Présentation guides, consignes, visite. Point Géographie Point tradition devant la Colombe.

Point Architecture (matériaux, bulbe).

Point Géographie avec la Dranse, les montagnes (définir une vallée).

Point Habitat et Agriculture face à la vieille ferme.

Point sur le développement du tourisme avec le ski.

# « VISITE DE LA CHAPELLE D'ABONDANCE AVEC CHAT-PÎTRE »

Cycle 2

## PÉRIODE :

Automne et printemps.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

Représentation du monde et des activités humaines :

- Identifier les composantes du paysage
- Comparer son lieu de vie habituel au lieu de séjour
- Se loger, travailler, cultiver, avoir des loisirs à La Chapelle d'Abondance.
- Habiter dans une vallée de moyenne montagne hier VS aujourd'hui

## PRÉ-REQUIS : X

## OBJECTIF(S) POUR LE CYCLE 2 :

>> Ecouter, échanger avec le guide et le groupe.

>> Avoir identifié les éléments forts du paysage dans lequel on évolue : montagne, rivière, village, maisons, fermes, routes...

>> Avoir identifié les 2 activités économiques forte pour le village : agriculture (fermes, prés, vaches), tourisme (ski, centres de vacances...)

>> Faire le lien entre la forme de développement du village et le paysage et l'activité agricole.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

En classe entière.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Enfants et enseignants bien chaussés et habillés.

## LA DUREE :

1h15

## LE DÉROULEMENT :

La visite débute au vers l'église de La Chapelle d'Abondance et se déroule ensuite dans le secteur du Crêt Béni. Le groupe est ramené au lieu de départ en fin de visite.

## EN CAS DE MAUVAIS TEMPS :

En cas de petite pluie, l'activité peut avoir lieu car il y a plusieurs arrêts possibles sous abri.

Si les conditions météorologiques sont vraiment mauvaises, la sortie est si possible reportée, sinon annulée.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Réaliser ce même travail d'observation sur sa commune. Se poser la question du passé de sa communes. Rechercher et observer des photos anciennes. Interroger/visiter les archives municipales.
- Balade paysagère, Châtel d'hier à aujourd'hui (CCPEVA)
- Sortie « Mon environnement montagnard » (CCPEVA)
- Visite guidée de la ville d'Évian (Evian tourisme et congrès)

## **Déroulement détaillé**

*Visite avec une peluche chat afin de capter plus facilement et plus longtemps l'attention des enfants.*

### **Au centre de vacances**

Présentation du guide et de Chat-pître

- Jeune chat de La Chapelle d'Abondance. Il est timide avec les personnes et les chats qu'il ne connaît pas.
- Chapitre = une longue histoire se partage en plusieurs parties qui sont appelées chapitre. Parfois plus facile de ne pas raconter toute l'histoire d'un coup, mais chapitre après chapitre. Aujourd'hui on va se promener dans le village. Le village a une longue histoire. Mais avec le chat on ne va raconter qu'une partie.  
Un pître = quelqu'un de rigolo. Un chat pître = un chat rigolo.
- Il aime le lait, chasser les oiseaux et tous les mots avec le son « cha ». Tout au long de la visite, des focus sur les mots avec le son « cha » (chamois, chalet...).

Consignes pour le déroulement de la visite.

C'est Chat-pître qui a décidé des lieux que l'on montrera aux enfants.

### **Parking église**

Sculpture en bois d'une colombe : présentation de la tradition des colombes sculptées en bois.

### **Au bord de la Dranse**

La rivière, sa source et son parcours jusqu'au Léman.

### **Parking Crêt béni**

Présentation d'une ferme traditionnelle avec son grenier. On demande au chat pourquoi il aime bien ce lieu et on le fait deviner aux enfants.

La montagne, espace protégé + pratique du ski -> cohabitation des pratiques.

### **Route de l'Ariot**

Les espaces de prairie plats de bas de vallée réservés aux vaches au printemps, pour faire le foin l'été, et pour la pratique du ski de fond l'hiver.

Vue sur d'autres fermes traditionnelles.

Stop devant la maison de Chat-pître pour déposer le chat.

### **Centre de vacances les Hirondelles**

S'il reste un peu de temps, et pour les plus grands, on peut dire aux enfants que cet endroit il y a très longtemps était aussi une ferme et leur proposer de remettre dans l'ordre les photos de la plus vieille à la plus récente.

# « LE FUNICULAIRE AVEC CA-CHAT »

Cycle 1 + CP

## PÉRIODE :

Mai et Juin

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 1 :

- Comprendre et apprendre par le discours oral.
- Découvrir la fonction de l'écrit et reconnaître les lettres de l'alphabet : les arrêts du funiculaire.
- Faire l'expérience de l'espace : se déplacer en funiculaire/à pied, descendre/monter...
- Découvrir des milieux moins familiers, observer des constructions humaines.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 (CP) :

- Écouter pour comprendre des messages oraux.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Savoir discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
- Observer des situations d'activités de la vie quotidienne faisant appel à des outils et des objets techniques.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Comparer des modes de vie à différentes époques.

## PRÉ-REQUIS :

Avoir présenté la sortie aux enfants et situer la ville d'Évian.

## OBJECTIFS CYCLE 1 :

- >> Observer et s'interroger à propos de nouveaux lieux/paysages.
- >> Avoir eu une première approche de l'histoire de l'eau d'Évian.
- >> Adapter son comportement dans diverses situations.

## OBJECTIFS CYCLE 2 (CP) :

- >> Observer et s'interroger à propos de nouveaux lieux/paysages.
- >> S'interroger à propos du transport en funiculaire.
- >> Avoir eu une première approche de l'histoire thermique d'Évian.
- >> Adapter son comportement dans diverses situations.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

Activité en extérieur en classe entière. Prévoir des adultes accompagnants.  
En cas de mauvais temps, la sortie pourra être reconduite à une date ultérieure.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Gourdes ou bouteilles vides que l'on remplira à la source Cachat.

## LA DURÉE :

2h.

## LE DÉROULEMENT :

Le groupe est accueilli à Neuvecelle, avenue de la Verniaz (à proximité des courts de tennis) par un guide accompagné d'une peluche chat nommée Ca-chat. Ils rejoignent ensemble le funiculaire et l'empruntent jusqu'à la source Cachat. Avec Ca-chat, ils découvrent la source et l'importance de l'eau dans l'histoire d'Évian, puis se rendent devant le Palais Lumière. Le groupe remonte dans le funiculaire au Palais Lumière pour retourner à Neuvecelle. Les enfants terminent l'activité par des petits jeux en extérieur puis une découverte de la machinerie.

## **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

### **En classe**

- Faire un dessin au sujet de la visite avec Ca-chat.
- Activités sur les transports (les sirènes/bruits, différencier les moyens de transports qui flottent/roulent/volent...).
- Découvrir les engrenages, les poulies...
- S'habiller en 1900

### **En sortie scolaire :**

- Visite de l'usine d'embouteillage à Amphion (Evian Experience)
- CP : visite de La Chapelle d'Abondance avec Chat-pitre.

# « LES MAISONS TRADITIONNELLES DE LA VALLÉE D'ABONDANCE »

## Cycles 2 et 3

### PÉRIODE :

Toute l'année

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

- Écouter pour comprendre des messages oraux.
- Etendre ses connaissances lexicales.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Repérer l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.
- Comparer des modes de vie.
- Identifier des paysages.

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

- Identifier et mémoriser des informations importantes, leurs enchaînements, mettre en relation ces informations, avec les informations implicites.
- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.
- Le monde rural
- Se loger, travailler, cultiver consommer en France (l'exemple de la vallée d'Abondance)
- Habiter un espace à faible densité (l'exemple de la vallée d'Abondance)
- Identifier les principales familles de matériaux.
- Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.

### PRÉ-REQUIS : X

### OBJECTIF(S) :

- >> Comprendre que la façon de construire et d'habiter est liée au territoire sur lequel on se situe.
- >> Savoir expliquer que la ferme traditionnelle en vallée d'Abondance est construite pour être à la fois
- >> Un logement familial, un abri pour les animaux et un garde-manger.

### ORGANISATION DE LA CLASSE :

L'activité se fait en classe entière. La visite de l'intérieur de la ferme ne peut se faire qu'à 19 personnes maximum. La classe sera divisée en 2 groupes qui s'échangent. Quelques activités en autonomie sont prévues pour le groupe qui reste à l'extérieur.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Pour le médiateur : Maquette de ferme, photos, livrets pédagogiques.

Pour les enfants : une trousse, des feutres ou crayons de couleurs, une paire de ciseaux, une règle, des vêtements et chaussures adaptés pour la partie en extérieur.

### LA DURÉE : 3h

### LE DÉROULEMENT :

2 temps distincts :

1h30 de visite : rdv à La Chapelle d'Abondance.

Observation d'une (plusieurs) ferme(s) traditionnelle(s) : les matériaux de construction l'activité agricole, les repères extérieurs de l'organisation intérieure, le décor ....

1h30 d'activités en salle : à l'aide d'activités à faire individuellement ou collectivement, les élèves revoient/illustrent des notions abordées pendant la visite.

### EN CAS DE MAUVAIS TEMPS :

La décision de reporter la sortie sera prise 3 jours avant. Une autre date sera proposée.

### **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

- Visite de la Maison du Fromage Abondance pour connaître le fromage Abondance (Pôle culturel d'Abondance).
- Randonnée accompagnée à la découverte d'un alpage au printemps (CCPEVA).
- Visite de la ville d'Évian pour comparer ce qu'il s'y passait à la même époque (Évian Tourisme et Congrès).

# « DÉCOUVRIR L'ARCHITECTURE »

Cycle3 (CM1/CM2)

## POINTS DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

Histoire :

- Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.

Français :

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.

Arts plastiques :

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Histoire des arts :

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

Mathématiques :

- (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

## PRÉ-REQUIS :

Avoir travaillé sur grandes périodes historiques (frise).

## OBJECTIFS :

- >> Attirer l'attention des enfants sur les édifices de leur quotidien.
- >> Imaginer, inventer, s'interroger sur une architecture de M. Novarina.
- >> Enrichir son vocabulaire.
- >> Connaître 3 fonctions de l'architecture.
- >> Connaître 1 réalisation locale de M. Novarina.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

Activité en classe entière.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Matériel de projection pour les séances 1 et 2.

## LA DURÉE :

3 séances à prévoir :

1. Introduction à l'architecture (1/2 journée)
2. Le métier d'architecte (1/2 journée)
3. Visite de la chapelle Notre-Dame de la Rencontre (1h30)

## LE DÉROULEMENT :

**Séance 1 :** cette séance est une introduction à l'architecture. Les élèves comprennent que les premières formes d'architecture datent de la Préhistoire et que l'étude d'un édifice peut nous éclairer sur la période et l'endroit auxquels il a été construit. Enfin, cette séance s'attarde sur les fonctions de l'architecture : habiter, commémorer, se défendre...

**Séance 2 :** cette séance est centrée sur le métier d'architecte. Pour/avec qui travaille-t-il ? Quels genres de travaux réalise-t-il (construire/rénover/agrandir/reconvertir) ? Les élèves s'exercent à se repérer sur des plans/maquettes simples. Enfin, la séance se termine par une présentation de Maurice Novarina.

**Séance 3 :** visite de la chapelle Notre-Dame de la Rencontre à Amphion / Publier. Comparer le site actuel d'implantation de la chapelle avec celui des années 1950-1960, lorsqu'elle a été construite (plan, vue aérienne, cartes postales anciennes). Observation des matériaux utilisés à l'extérieur et à l'intérieur.

## **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

### **En classe**

- Étudier des plans d'autres projets de Maurice Novarina sur le territoire.
- Proposer aux élèves de faire un bon dans le temps de 30 ans : ils sont des architectes diplômés avec déjà une belle expérience et de nombreux projets réalisés. Ils ont monté leur propre cabinet d'architecte avec un copain qu'ils connaissent depuis l'école primaire. La vie à Publier a évolué. Il y a moins de monde qui se rend à la messe. Désormais, l'église au centre de Publier est suffisante pour célébrer les offices. La chapelle Notre-Dame de la Rencontre n'est plus utilisée. Elle reste fermée. Mais la ville ne souhaite pas laisser ce lieu à l'abandon et aimerait qu'il trouve une autre fonction pour la population de Publier. Imaginez ce que pourrait devenir la chapelle. Dessinez le projet de votre cabinet d'architecte. Rédigez un petit texte pour convaincre les élus de Publier de retenir votre projet.

### **En sortie scolaire**

- Aller visiter un autre édifice conçu par Maurice Novarina.

# « LA COLOMBE, ART POPULAIRE ET SYMBOLE DE PAIX »

Cycles 2 et 3

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2

Les enseignements artistiques :

### Expérimenter, produire, créer :

Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, photographie)

#### - Mettre en œuvre un projet artistique

Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par l'enseignant.  
Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres

#### - Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :

Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique

S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

Histoire des arts :

#### - Identifier

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.

#### - Analyser

Dégager d'une œuvre d'art, par l'installation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

## PRE-REQUIS

Introduction à l'histoire de l'arche de Noé par la lecture d'un livre pour enfants par exemple (« l'Arche de Noé » ou « Le déluge »)

Introduction à Pablo Picasso.

## OBJECTIFS :

>> Associer un objet d'art populaire à une culture et un art de vie montagnard.

>> Mettre en lien l'objet d'art (la colombe) et l'Art et l'Histoire du XX<sup>ème</sup> siècle (Picasso).

>> Produire un objet d'art.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

La classe est réparties en 4 groupes d'élèves. Après un premier temps collectif, les enfants se répartissent en groupes sur des ateliers.

Deux médiateurs animent les ateliers. Des ateliers plus en autonomie sont suivis par l'enseignant.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Installer au préalable 4 « postes d'atelier », si possible dans 2 salles distinctes, mais proches (pour le confort acoustique). Un poste d'atelier rassemble plusieurs tables et des chaises autour pour accueillir les enfants.

Du petit matériel de récupération de la classe (papiers, « épluchures de taille crayon », cartons...) ou différents éléments naturels (feuille, plume, bois, mousse...) récoltés en sortie ou avec leurs parents (pour l'atelier customisation).

**LA DURÉE :**

½ journée.

**LE DÉROULEMENT :**

Animation en salle de classe. Possibilité d'organiser l'activité en centre de vacances.

Chaque séance commencera par un temps de présentation et d'échanges collectif. Puis les enfants se répartiront sur les ateliers : feuillus/conifères ; observation de différentes essences d'arbres ; les étapes de fabrication d'une colombe, les outils ; déployer les ailes d'une colombe.

La fin de séance 2 sera consacrée à une création art plastique : customisation de la colombe de Pablo Picasso avec des éléments naturels glanés ou de loisirs créatifs.

**PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

- Valorisation des colombes customisées (photo, exposition...).
- Visite guidée La Chapelle d'Abondance, village entre tradition et modernité (CCPEVA, Pays d'art et d'histoire).
- Lecture : *Picasso et à l'art du XXème siècle*
- Activité ludique *Lumni* « Dessiner à la manière de Picasso » : <https://www.lumni.fr/jeu/dessiner-a-la-maniere-de-picasso>

# « DÉCOUVRIR L'ARCHITECTURE »

Cycle 3 (CM1/CM2)

## POINTS DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

Histoire :

- Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.

Français :

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.

Arts plastiques :

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Histoire des arts :

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

Mathématiques :

- (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

## PRÉ-REQUIS :

Avoir travaillé sur grandes périodes historiques (frise).

## OBJECTIFS :

- >> Attirer l'attention des enfants sur les édifices de leur quotidien.
- >> Imaginer, inventer, s'interroger sur une architecture.
- >> Enrichir son vocabulaire.
- >> Connaître 3 fonctions de l'architecture.
- >> Connaître 1 réalisation locale de M. Novarina.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

Activité en classe entière.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Matériel de projection pour les séances 1 et 2.

## LA DURÉE :

3 séances à prévoir :

4. Introduction à l'architecture (1/2 journée)
5. Le métier d'architecte (1/2 journée)
6. Visite de la chapelle Notre-Dame de la Rencontre (1h30)

## LE DÉROULEMENT :

**Séance 1 :** cette séance est une introduction à l'architecture. Les élèves comprennent que les premières formes d'architecture datent de la Préhistoire et que l'étude d'un édifice peut nous éclairer sur la période et l'endroit auxquels il a été construit. Enfin, cette séance s'attarde sur les fonctions de l'architecture : habiter, commémorer, se défendre...

**Séance 2 :** cette séance est centrée sur le métier d'architecte. Pour/avec qui travaille-t-il ? Quels genres de travaux réalise-t-il (construire/rénover/agrandir/reconvertir) ? Les élèves s'exercent à se repérer sur des plans/maquettes simples. Enfin, la séance se termine par une présentation de Maurice Novarina.

**Séance 3 :** visite de la chapelle Notre-Dame de la Rencontre à Amphion / Publier. Comparer le site actuel d'implantation de la chapelle avec celui des années 1950-1960, lorsqu'elle a été construite (plan, vue aérienne, cartes postales anciennes). Observation des matériaux utilisés à l'extérieur et à l'intérieur.

## **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

### **En classe**

- Étudier des plans d'autres projets de Maurice Novarina sur le territoire.
- Proposer aux élèves de faire un bon dans le temps de 30 ans : ils sont des architectes diplômés avec déjà une belle expérience et de nombreux projets réalisés. Ils ont monté leur propre cabinet d'architecte avec un copain qu'ils connaissent depuis l'école primaire. La vie à Publier a évolué. Il y a moins de monde qui se rend à la messe. Désormais, l'église au centre de Publier est suffisante pour célébrer les offices. La chapelle Notre-Dame de la Rencontre n'est plus utilisée. Elle reste fermée. Mais la ville ne souhaite pas laisser ce lieu à l'abandon et aimerait qu'il trouve une autre fonction pour la population de Publier. Imaginez ce que pourrait devenir la chapelle. Dessinez le projet de votre cabinet d'architecte. Rédigez un petit texte pour convaincre les élus de Publier de retenir votre projet.

### **En sortie scolaire**

- Aller visiter un autre édifice conçu par Maurice Novarina.

## **Déroulement détaillé**

### **Séance 1 : Introduction à l'architecture**

#### **En classe. Sur ½ journée**

- Définir l'architecture = **art de concevoir, de construire et de transformer des édifices et des espaces extérieurs.**
- A l'aide de la frise chronologique, se demander depuis quand l'architecture existe. Illustrer avec des images époque par époque.
- L'architecture parle de notre histoire : en observant les villes, les vieilles maisons, les monuments..., on peut comprendre notre histoire, nos origines, les modes de vie de nos ancêtres, de nos parents et, d'une certaine manière, notre monde d'aujourd'hui.
- Les fonctions de l'architecture : en groupes de 2, les élèves réfléchissent sur la/es fonction(s) d'un édifice donné : habiter, se divertir, commémorer...

### **Séance 2 : Introduction au métier d'architecte**

#### **En classe. Sur ½ journée**

- Le métier d'architecte : pas de formation/d'école jusqu'au 18<sup>ème</sup> siècle. On apprenait avec un maître.
- Les grandes étapes d'un projet d'architecture entre l'architecte et son commanditaire.
- Plusieurs Activités pour comprendre et illustrer les différents types de travaux des architectes et les mots « Agrandir », « Construire », « Rénover » et « Reconvertir ».
- Présentation d'un architecte : Maurice Novarina : qui il est, à quelle époque il a vécu et où il a principalement travaillé. Puis il présente quelques-unes de ses réalisations, certaines que les enfants côtoient, et d'autres non. Cela permet ensuite au médiateur d'introduire la 3<sup>ème</sup> séance.

### **Séance 3 : visite de la chapelle ND de la Rencontre, à Amphion**

#### **1h30**

Lors de cette séance, les élèves découvrent un projet réalisé par Maurice Novarina situé proche de chez eux. D'abord la visite se fait à l'extérieur, puis les enfants entrent dans la chapelle.

# « SE FAIRE PASSER UN SAVON »

Cycle 1

## NIVEAU DE CLASSE :

Cycle 1

## PÉRIODE :

Automne + Printemps.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 1 :

- Comprendre et apprendre
- Enrichir son vocabulaire
- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme, longueur, masse ou contenance
- Découvrir l'environnement

## PRÉ-REQUIS :

X

## OBJECTIFS :

- >> Comprendre l'utilité passée du lavoir
- >> Comprendre l'importance de l'eau dans la vie quotidienne, hier et aujourd'hui
- >> participer à un projet collectif

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

Séances en classe entière.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Pour le médiateur : du linge et du matériel pour laver et étendre le linge

## LA DURÉE :

1h15

## LE DÉROULEMENT :

Accueil sur le site.

Le médiateur raconte une histoire pour permettre aux enfants de se figurer un peu plus la vie de village il y a 200 ans et les mettre en action : ce jour-là Léonie accompagne sa mère au lavoir. Cette dernière ayant beaucoup à faire à la maison, elle laisse l'enfant seule se charger de la corvée de linge. Mais 2 amis passent par le lavoir et Léonie s'en va jouer avec eux. L'enfant ne revient pas, elle est introuvable dans les environs du lavoir. La classe se met au travail pour laver le linge et lui éviter des réprimandes. S'il reste un peu de temps, ou s'il n'y a pas d'eau au lavoir : faire de pochon de lavande/sauge... à mettre dans le linge, fabriquer de la lessive à base de cendre.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Visite des jardins de l'eau du Pré Curieux, Évian-les-Bains (Office de tourisme et des congrès)
- Visite « Le Funiculaire avec Ca-chat », Neuvécelle/ Évian-les-Bains (CCPEVA)
- Visite « Vivez le parcours de la goutte evian®, Publier, (Évian Expérience)
- Fabriquer de la lessive à base de cendre ou de savon de Marseille
- Apprendre une comptine/un poème sur le thème du lavage du linge, de l'eau...

# « SE FAIRE PASSER UN SAVON »

## Cycles 2 et 3

### NIVEAU DE CLASSE :

Cycle 2 et 3

### PÉRIODE :

Automne + Printemps.

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

- Ecouter pour comprendre des messages oraux
- Dire pour être entendu et compris
- Participer à des échanges dans des situations diverses
- Identifier les états de l'eau
- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction
- Repérer l'évolution des sociétés à travers des modes de vie

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- Expérimentez, produire, créer
- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- Repérer les évolutions des objets techniques liés au lavage du linge

### PRÉ-REQUIS :

X

### OBJECTIFS :

- >> Découvrir le lavage du linge dans l'histoire
- >> Comprendre les problématiques d'hygiène liée à l'eau
- >> Comprendre l'utilité passée du lavoir

### ORGANISATION DE LA CLASSE :

Séances en classe entière.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Pour le médiateur : du linge et du matériel pour laver et étendre le linge

### LA DURÉE :

1h30

### LE DÉROULEMENT :

Accueil sur le site la mairie de Champanges, place Anselme Boujon.

Présentation rapide du village, en comparaison avec la commune d'origine des enfants.

Puis déplacement dans le village pour montrer quelques bassins. C'est l'occasion de parler de la vie rurale il y a 200 ans environ. A chaque bassin, on évoque un usage de l'eau et comment cela se passe alors lorsqu'il n'y a pas d'eau courante dans les maisons : eau pour boire, eau pour abreuver les animaux, eau pour se laver, eau pour laver le linge. Sur le chemin, on montre des anciennes fermes et traces de cette vie rurale et agricole passée.

Le dernier arrêt permet de parler de l'histoire du lavage du linge, de montrer quelques accessoires et de s'essayer au lavage, rinçage et étendage.

S'il reste un peu de temps, ou s'il n'y a pas d'eau au lavoir : faire de pochon de lavande/sauge... à mettre dans le linge, fabriquer de la lessive à base de cendre.



### PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Visite des jardins de l'eau du Pré Curieux, Évian-les-Bains (Office de tourisme et des congrès)
- Visite de la ville d'Évian-les-Bains (CCPEVA)
- Visite « Vivez le parcours de la goutte evian®, Publier, (Évian Expérience)
- Visite des jardins de l'eau du Pré Curieux, Évian-les-Bains (Office de tourisme et des congrès)
- Visite « Vivez le parcours de la goutte evian®, Publier, (Évian Expérience)
- Fabriquer de la lessive à base de cendre ou de savon de Marseille
- Découvrir un autre lavoir lors d'un voyage scolaire

# « LA COLOMBE, ART POPULAIRE ET SYMBOLE DE PAIX »

Cycles 2 et 3

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2

Les enseignements artistiques :

### Expérimenter, produire, créer :

Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, photographie)

#### - Mettre en œuvre un projet artistique

Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par l'enseignant.  
Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres

#### - Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :

Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique

S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

Histoire des arts :

#### - Identifier

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.

#### - Analyser

Dégager d'une œuvre d'art, par l'installation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

## PRÉ-REQUIS

Introduction à l'histoire de l'arche de Noé par la lecture d'un livre pour enfants par exemple (« l'Arche de Noé » ou « Le déluge »)

Introduction à Pablo Picasso.

## OBJECTIFS :

>> Associer un objet d'art populaire à une culture et un art de vie montagnard.

>> Mettre en lien l'objet d'art (la colombe) et l'Art et l'Histoire du XX<sup>ème</sup> siècle (Picasso).

>> Produire un objet d'art.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

La classe est réparties en 4 groupes d'élèves. Après un premier temps collectif, les enfants se répartissent en groupes sur des ateliers.

Deux médiateurs animent les ateliers. Des ateliers plus en autonomie sont suivis par l'enseignant.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Installer au préalable 4 « postes d'atelier », si possible dans 2 salles distinctes, mais proches (pour le confort acoustique). Un poste d'atelier rassemble plusieurs tables et des chaises autour pour accueillir les enfants.

Du petit matériel de récupération de la classe (papiers, « épluchures de taille crayon », cartons...) ou différents éléments naturels (feuille, plume, bois, mousse...) récoltés en sortie ou avec leurs parents (pour l'atelier customisation).

**LA DURÉE :**

½ journée.

**LE DÉROULEMENT :**

Animation en salle de classe. Possibilité d'organiser l'activité en centre de vacances.

Chaque séance commencera par un temps de présentation et d'échanges collectif. Puis les enfants se répartiront sur les ateliers : feuillus/conifères ; observation de différentes essences d'arbres ; les étapes de fabrication d'une colombe, les outils ; déployer les ailes d'une colombe.

La fin de séance 2 sera consacrée à une création art plastique : customisation de la colombe de Pablo Picasso avec des éléments naturels glanés ou de loisirs créatifs.

**PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

- Valorisation des colombes customisées (photo, exposition...).
- Visite guidée La Chapelle d'Abondance, village entre tradition et modernité (CCPEVA, Pays d'art et d'histoire).
- Lecture : *Picasso et à l'art du XXème siècle*
- Activité ludique *Lumni* « Dessiner à la manière de Picasso » : <https://www.lumni.fr/jeu/dessiner-a-la-maniere-de-picasso>

# « FROMAGES LOCAUX : ABONDANCE ET TOMME »

## Cycle 1 + CP

### PÉRIODE :

Toute l'année.

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 1 :

- Oser entrer en communication avec autrui.
- Apprendre à exprimer ses émotions.
- Situer des événements en les repérant la semaine, le mois ou une saison.
- Explorer la matière.
- Observer la vie animale.

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 (CP) :

- Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
- Observer des changements d'états de la matière.
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.

### PRÉ-REQUIS :

X

### OBJECTIFS :

- >> (Oser) Exprimer ses émotions.
- >> Connaître quelques caractéristiques des vaches.
- >> Décrire et comparer 2 fromages (gros, petit, plus mou, moins lourd...)
- >> Comprendre une histoire, son déroulement.

### ORGANISATION DE LA CLASSE :

Séances en classe entière puis en ½ classe. Pendant que le médiateur fait l'activité avec un groupe, l'enseignant doit prévoir une activité pour l'autre groupe. Puis les groupes s'échangent.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Préparer un grand panneau (3 feuilles A3 format paysage l'un en dessous de l'autre) avec les prénoms ou photos des enfants (cf. modèle ci-après).

Prévoir 1L de lait de ferme frais pour la séance 2.

Prévoir 1 assiette et des petites cuillères pour tous les enfants pour la séance 2.

### LA DURÉE :

Séance 1 : 1h environ

Séance 2 : 1h30 environ

### LE DÉROULEMENT :

Séance 1 :

En classe entière : présentation + introduction sur le lait à l'aide d'images (qui produit du lait ? Que fabrique-t-on avec du lait ?).

En ½ classe : découverte de l'Abondance.

Le fromage est emballé. Les enfants observent sa taille et sa forme. Ils le touchent et le soupèsent. Puis on ouvre le papier pour découvrir la couleur de la croûte. Avec une tranche, on observe la couleur à l'intérieur.

Un morceau de fromage est distribué à chaque enfant qui souhaite goûter.

Chacun choisi le smiley qui correspond à son appréciation du fromage et le fixe à côté de sa photo/son prénom sur un panneau préparé au préalable par l'enseignant.

Présentation des races de vaches qui fabriquent l'Abondance sous forme de puzzles.

Pour le GS/CP, activité supplémentaire en ½ classe sur les races de vaches : les enfants piochent les uns après les autres des photos de vaches et les trient en fonctions de leur race (4 races). Observation. Découverte de vaches de montagne / de plaine.

### Séance 2 :

En ½ classe : découverte de la tomme de chèvre, sur le même format que pour l'Abondance. Les enfants observent et comparent la taille, la couleur, la forme...

Pourquoi le fromage est différent ?

Analogie avec une recette de gâteau.

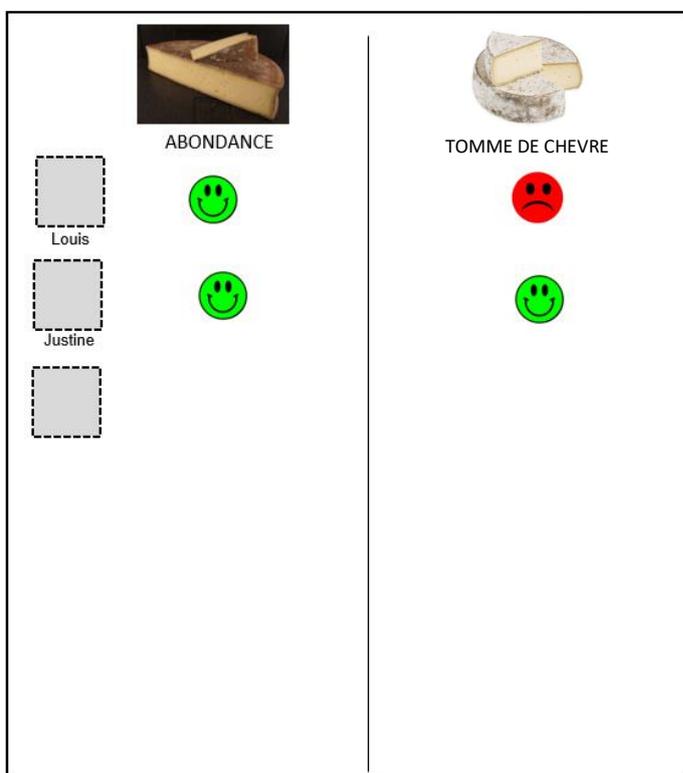
En classe entière, les enfants écoutent une histoire. Au cours de l'histoire, ils observent le lait cailler.

Petite discussion avec les enfants pour les aider dans la compréhension.

### **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

Visite d'une ferme au début du printemps (avant que les animaux ne montent en alpage).

### Schéma du panneau à préparer par l'enseignant :



# « FROMAGES LOCAUX : ABONDANCE ET VACHERIN DE LA VALLÉE D'ABONDANCE »

Cycles 2 et 3

## PÉRIODE :

De début janvier à début mars.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
- Copier de manière experte.
- Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.
- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.
- Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions

## PRÉ-REQUIS :

Visite d'une ferme avec découverte de la fabrication du fromage à l'automne.

## OBJECTIFS :

>> Découvrir le travail d'une exploitation d'élevage pour la fabrication fromagère.

>> Découvrir le caillage.

>> Goûter de l'Abondance et du Vacherin de la vallée d'Abondance. Comprendre qu'ils sont liés à un territoire spécifique.

>> Option : effectuer un travail de création collectif autour d'une recette.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

En classe entière.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Ordinateur et vidéoprojecteur pour visionner une courte vidéo.

1L de lait de ferme frais pour la séance 2.

1 assiette et des petites cuillères pour tous pour la séance 2.

## LA DURÉE :

Séance 1 : ½ journée

Séance 2 : ½ journée

Travail sur une recette : optionnel. Mené en autonomie par l'enseignant.

## LE DÉROULEMENT :

Séance 1 : Découverte de l'Abondance : ses caractéristiques, son procédé de fabrication (en alternance activité en groupe, explications du médiateur, activité individuelle).

Séance 2 : Découverte du Vacherin de la vallée d'Abondance : ses caractéristiques, son procédé de fabrication (en alternance activité en groupe, explications du médiateur, activité individuelle).

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Les enfants réfléchissent en classe à une recette mettant en valeur le Vacherin de la vallée d'Abondance et l'écrivent.

## **TITRE DU PLAT**

### **Ingrédients**

### **Etapas de fabrication**

### **Un dessin représentant l'assiette telle qu'ils l'imaginent.**

La recette est transmise à un chef cuisinier du village ou des alentours, volontaire pour créer un plat à partir du travail fourni par les enfants.

Puis une rencontre est organisée avec le cuisinier : découverte du plat finalisé, dégustation.

- Visite de la Maison du Fromage pour connaître le fromage Abondance.
- En juin, randonnée accompagnée à la découverte d'un alpage.
- Travail sur l'alimentation : les bons comportements en matière d'alimentation, l'origine des produits, participer à un potager, visite de l'Alimentarium Vevey...

# « À LA MANIÈRE DE...TURNER ! »

Cycles 2 et 3

## PÉRIODE :

Toute l'année.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, entendre et respecter celles des autres.
- Mener à terme et donner à voir une production plastique individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

## PRÉ-REQUIS :

Aborder la notion d'œuvres d'art.

Découvrir quelques éléments de paysages caractéristiques du territoire CCPEVA : lac Léman, alpages, sommets emblématiques, villages...

Avant l'activité, attention de ne pas citer le nom du peintre qui sera étudié (William Turner).

## OBJECTIF(S) :

>>Découvrir et échanger sur une œuvre.

>>Connaitre William Turner.

>>Réaliser une aquarelle seul(e).

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

L'activité se fait en classe entière.

Pour l'activité de peinture, on regroupe les bureaux en petits îlots de 4 enfants.

## MATÉRIEL A PRÉVOIR :

1 ordinateur + 1 vidéoprojecteur.

1 feuille de brouillon par élève.

1 feuille de papier canson blanche par élève.

1 crayon de papier + 1 gomme pour chaque élève.

1 pinceau fin pour par élève.

Des petits pots pour l'eau.

## LA DURÉE :

½ journée.

## **LE DÉROULEMENT :**

Découverte de l'œuvre :

L'aquarelle est projetée au tableau. Les enfants prennent le temps de la décrypter individuellement (accompagné du médiateur et de l'enseignant) en remplissant une « fiche élève » : identifier les couleurs, les formes, la façon de peindre, ce que l'on aime...

Le médiateur présente plus précisément l'œuvre aux enfants. Il leur propose ensuite une activité collective pour essayer de deviner qui a peint cette aquarelle.

Activité aquarelle :

Individuellement, les enfants dessinent un paysage au crayon de papier puis le colorent grâce à des crayons « aquarellables ».

## **PROLONGEMENTS POSSIBLES :**

- Créer une exposition temporaire des aquarelles de la classe dans les murs de l'école. Les enfants réfléchissent au lieu, à la circulation des personnes, aux supports...
- Explorer les techniques de peinture à l'aquarelle : « humide sur sec », « humide sur humide » et « sec sur sec ».
- Sortie en pleine nature : « Découverte de mon environnement montagnard », « l'eau en montagne » (service Biodiversité de la CCPEVA)

# « BALADE PAYSAGÈRE – CHÂTEL D’HIER À AUJOURD’HUI »

Cycle 3 (CM1/CM2)

## PÉRIODE :

Automne + Printemps.

## POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

- Découvrir les lieux où j’habite et appréhender d’autres espaces.
- Nommer, localiser et caractériser des espaces.
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- Se repérer, décrire un déplacement sur une carte/un plan.
- Formuler des hypothèses.

## PRÉ-REQUIS : /

## OBJECTIF(S) POUR LE CYCLE 3 :

- >> Apprendre à décrire un paysage.
- >> Recueillir des informations sur la façon d’habiter, de se déplacer, de travailler d’après l’observation de paysage.
- >> Représenter un paysage.
- >> Se repérer sur une carte.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

En classe entière. Rendez-vous au lac de Vannes à Châtel.

## MATERIEL NECESSAIRE :

Chaque élève à un crayon de papier, des crayons de couleurs, une gomme, 1 ou 2 feuille(s) blanche et un support type pochette cartonné.

## LA DURÉE : 2h.

## LE DÉROULEMENT :

La sortie prend la forme d’une visite guidée se déroulant sur le hameau de Vannes à Châtel.

Le village de Châtel aujourd’hui est présenté aux enfants. Par une observation du paysage (relief, végétation, constructions humaines...), chacun tente de recueillir des informations liées à la façon d’habiter, de se déplacer ou de travailler dans ce village de nos jours.

A l’aide de cartes postales anciennes, le guide montrera aux enfants l’évolution de ce territoire, liée au développement du tourisme.

Un temps sera consacré à la réalisation d’un croquis de paysage.

## EN CAS DE MAUVAIS TEMPS :

La décision de reporter la sortie en extérieur sera prise 3 jours avant la sortie. Une autre date sera proposée.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Apprendre à repérer les 1er, 2èmes et 3èmes plans
- Apprendre à décrire un paysage.
- Réaliser ce même travail d’observation sur sa commune. Se poser la question du passé de sa communes. Rechercher et observer des photos anciennes. Interroger/visiter les archives municipales.

## Déroulement détaillé



--- Itinéraire suivi

## **Présentation géographique de Châtel**

Altitude du village 1185m (église), altitude à Vonnes 1240m, Mont de Grange point le plus haut du territoire 2432m, partagé avec les communes d'Abondance et La Chapelle d'Abondance.

Se situer

- Sur des cartes
- par rapport au Léman
- par rapport à la Suisse

## **Chapelle de Vonnes**

Hameau = en milieu rural, groupe d'habitations avec une certaine indépendance par rapport à un chef-lieu, mais administrativement rattaché à la commune.

## **Chemin des Ramines : observation du paysage aujourd'hui**

Paysage = l'espace que je peux voir = l'ensemble des éléments que j'observe depuis un endroit précis. Enormément d'éléments à observer. Besoin d'organiser la description : aller du plus large au plus précis.

## **Relief**

Description des montagnes et du paysage de vallée.

## **Végétation**

Observation des forêts majoritairement de conifères. Des espaces de prairie clôturés, des alpages, de l'herbe, des fleurs. La surface des espaces de nature est importante.

## **Constructions de l'homme**

Habitation/logement : très nombreuses. Des habitats individuels et des habitats collectifs. Quelques habitats anciens traditionnels. Des habitats liés à l'activité agricole ?

Routes : peu nombreuses, sinueuses, petites routes. Que des routes ou des chemins ? D'autres infrastructures de transport ?

« Infrastructures techniques » : observation de pylônes électriques, remontées mécaniques...

Quelles déductions par rapport aux habitants et la vie économique actuelle ?

## **Chemin des Ramines : et autrefois ?**

Observation de photos anciennes, avant le développement du tourisme de sport d'hiver.

18ème siècle (il y a 250 ans), les habitants de la vallée vivaient pauvrement de l'exploitation du bois et de l'agriculture principalement.

Au 18ème et 19ème siècle, développement du courant romantique au sein des élites intellectuelles : les montagnes deviennent des lieux de contemplation, de recueillement et d'excursion, mais uniquement chez les élites, qui avaient de temps libre.

Petit à petit, développement du tourisme d'été début 1900 mais l'activité agricole et l'exploitation des forêts restent les occupations principales des Châtellans.

En 1928, la 1ère colonie de vacances pour les enfants est ouverte.

L'hiver, pas de tourisme, mais quelques personnes qui s'essayent à la pratique du ski. D'abord des habitants de la vallée, puis des personnes qui viennent des villes voisines.

Tournée dans un premier temps vers un tourisme estival, la commune évolue clairement vers le tourisme associé aux sports d'hiver à partir de 1947.

## **Sur le chemin au-dessus des Ramines : dessin de paysage**

Chacun s'installe avec l'angle de vue qui lui convient.

Paysage = l'ensemble des éléments que j'observe depuis un endroit précis.

Comme pour la description, aller du plus large au plus précis. Le dessin peut être schématique.

- Les lignes de crêtes qui marquent la séparation entre le ciel et les montagnes.
- Les zones de rochers, les zones boisées, les zones de prairies.
- Les routes
- Les grosses infrastructures
- Les centre village
- Les habitations
- Les vaches
- ...

### **Vieille Douane**

La frontière suisse est à 800m.

Date de construction de la Vieille Douane : 1928. A cette époque, il n'y a pas encore dans une très grande activité touristique. Economie agricole et forestière principalement.

Pour gagner un peu d'argent les habitants de Châtel vendaient des marchandises aux Suisses. Ou ils échangeaient leurs marchandises. Mais il fallait payer une taxe pour passer la frontière avec une marchandise. Pour ne pas payer, on faisait alors de la contrebande.

### **Lac de Vannes**

Lac artificiel. Auparavant, cuvette marécageuse, avec un petit ruisseau qui y coulait. Une autre cuvette un peu plus haut, plus petite, avec une retenue d'eau et qui formait un étang. Creusé au milieu des années 1970.

# « LES CAILLOUX ARTISTIQUES »

Cycle 2

## PÉRIODE :

Automne + Printemps.

## POINTS DU PROGRAMME DE CYCLE 2 :

### Pratiques artistiques

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : formes, couleurs, matières...
- Réaliser collectivement une production artistique.
- S'exprimer sur sa production.

### Enseignement moral et civique

- Se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur.
- Apprendre à coopérer.

### Questionner le monde

- Identifier des paysages, observer, questionner, manipuler.

## PRÉ-REQUIS :

Savoir distinguer les formes (rond, anguleux), les couleurs (gris, blanc, sombre, ocre...) et les aspects (lisse, granuleux ou râpeux).

## OBJECTIFS :

- >> Parvenir à classer des cailloux par forme, couleur, taille, aspect.
- >> Créer une œuvre collective avec des cailloux : dessin, empilement.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

La classe est divisée en 2 groupes tout au long de l'activité. Chaque groupe est encadré par un médiateur + 1 enseignant (ou parent accompagnateur).

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Être chaussés et habillés pour une activité en extérieur.

## LIEU :

La Chapelle d'Abondance, de préférence.

## LA DURÉE :

1h30 à 2h.

## LE DÉROULEMENT :

**Temps 1 :** Présentation par l'intervenant de différents cailloux (forme, aspect, couleur...). Présentation des ateliers et organisation.

**Temps 2 :** Chaque groupe participe à 2 ateliers : un atelier mosaïque et un atelier empilement.

**Temps 3 :** Présentation des œuvres : chaque groupe présente ses œuvres à l'autre groupe.

### En cas de mauvais temps :

L'activité peut se dérouler dans un lieu couvert (préau, salle de classe). Le médiateur prévoit un stock suffisant de cailloux et un support cartonné pour la mosaïque.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Photographier les œuvres pour diffuser aux parents, voir imprimer (cartes postales, calendrier d'école...).
- Randonnée accompagnée avec un accompagnateur en montagne/Geoparc Chablais Unesco
- Découverte du sentier « Art et Nature » de la ferme de Chosal (74350 COPPONEX)

# « LES CAILLOUX ARTISTIQUES »

Cycle 3

## PÉRIODE :

Automne + Printemps.

## POINTS DU PROGRAMME DE CYCLE 3 :

### Pratiques artistiques

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant différents domaines de création (ici la mosaïque).
- Se repérer dans les étapes de réalisation d'une production plastique collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Décrire à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques.

### Sciences et technologie :

- La planète Terre : relations entre paysages, phénomènes géologiques et climatiques.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Poser des questions, se poser des questions, formuler des hypothèses.

## PRÉ-REQUIS :

Esprit du travail en groupe.

## OBJECTIFS :

- >> Coopérer pour créer collectivement une œuvre artistique nécessitant une recherche d'équilibre.
- >> Représenter un élément du paysage en mosaïque de cailloux.

## ORGANISATION DE LA CLASSE :

La classe est divisée en 2 groupes tout au long de l'activité. Chaque groupe est encadré par un médiateur + 1 enseignant (ou parent accompagnateur).

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Être chaussés et habillés pour une activité en extérieur.

## LIEU :

La Chapelle d'Abondance, de préférence.

## LA DURÉE :

1h30 à 2h.

## LE DÉROULEMENT :

**Temps 1 :** Présentation par l'intervenant de différents cailloux (forme, aspect, couleur...). Explications sur leur origine. Présentation des ateliers et organisation.

**Temps 2 :** Chaque groupe participe à 2 ateliers : un atelier mosaïque et un atelier empilement. La mosaïque est une création collective. Les adultes surveillent mais laissent de l'autonomie aux enfants.

**Temps 3 :** Présentation des œuvres : chaque groupe présente ses œuvres à l'autre groupe.

## En cas de mauvais temps :

L'activité peut se dérouler dans un lieu couvert (préau, salle de classe). Le médiateur prévoit un stock suffisant de cailloux et un support cartonné pour la mosaïque.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Photographier les œuvres pour diffuser aux parents, voir imprimer (cartes postales, calendrier d'école...).
- Randonnée accompagnée avec un accompagnateur en montagne/Geoparc Chablais Unesco
- Découverte du sentier « Art et Nature » de la ferme de Chosal (74350 COPPONEX)

# « LAISSEZ-VOUS CONTER LES MARMOTTES »

## Cycle 1+ CP

### PÉRIODE :

Toute l'année.

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 1 :

- Oser entrer en communication et poser de vraies questions lors d'une situation inhabituelle (présence d'un intervenant extérieur)
- Développer la conscience phonologique
- Découverte de la vie animale

### POINT(S) DU PROGRAMME DE CYCLE 2 (CP) :

- Ecouter pour comprendre des textes lus par un adulte
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées
- Etendre ses connaissances lexicales
- Connaître quelques caractéristiques des marmottes : habitat, régime alimentaire, prédateur...

### PRE-REQUIS :

Présenter l'activités des maisons (cf.déroulement détaillé) au préalable à l'enseignant.

### OBJECTIF(S) :

>> A travers l'écoute d'une histoire et des petites activités, retenir plusieurs caractéristiques sur la marmotte : son lieu de vie, son abri, son régime alimentaire.

### ORGANISATION DE LA CLASSE :

L'activité se fait en classe entière. Si possible l'enseignant prend en charge ½ classe pour faire l'activité des maisons.

### MATERIEL NECESSAIRE :

Un ordinateur et un vidéoprojecteur à mettre à disposition du médiateur.

### LA DUREE :

45 min.

### LE DÉROULEMENT :

Dans un premier temps, le médiateur lit l'histoire de Mariette et Soupir aux enfants. Après la lecture, il aide les enfants à comprendre en posant des questions.

Ensuite, le médiateur met en place des petites activités sur les caractéristiques des marmottes : les enfants ont-ils compris où vit une marmotte ? ce qu'elle mange ? ...

En fin de séance, le médiateur fait choisir à chaque enfant une petite image de marmotte qu'il pourra garder, coller dans un cahier...

### PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Sortie nature à la recherche de marmottes
- La montagne par les sens (malle pédagogique, CCPEVA)
- Livres : *La grande peur de Mariette et Soupir* et *Biscotte et Compote*
- Fiches d'activités sur *Biscotte et Compote* : <http://lutinbazar.fr/autour-des-saisons/>

## Déroulement détaillée

Pour faciliter la lecture, le médiateur prévient les élèves : « aujourd'hui je vais vous faire la lecture d'un nouveau livre. Vous allez essayer de bien comprendre cette histoire. Pour vous aider, je vais d'abord vous expliquer des choses. Après nous la lirons et ensuite nous en discuterons ».

Les aides avant la lecture portent sur l'univers du récit. Par exemple : « c'est une histoire qui se passe en montagne, les personnages principaux sont des marmottes : la maman et ses deux enfants, Mariette et Soupir ». Il est possible de montrer les images sans parler, pour que les élèves se construisent des images mentales.

Dans un premier temps, le médiateur lit l'histoire de Mariette et Soupir aux enfants.

La lecture à voix haute, est « théâtralisée »; les moments importants sont soulignés par l'intonation ; les modulations et hauteurs de voix changent selon les prises de parole des différents personnages. Le médiateur peut alterner la lecture avec l'album face à lui, puis tourner les images face aux élèves, afin de les aider à faire des allers- retours entre images construites mentalement et images perçues.

Le sens des mots ou expressions nécessaires à la compréhension, inconnus des élèves, sont expliquées : Un sentier juste à notre porte / Les promeneurs vont marcher au -dessus de nos têtes dès potron minet. / Mariette se fait de la bile.

A la fin de la lecture, laisser parler les élèves sans leur poser de questions.

Puis aider les élèves à comprendre (et non pas vérifier la compréhension que nous avons en tant qu'adulte). Les premières discussions restent très ouvertes. « Je voudrais savoir ce que chacun de vous a compris de cette histoire ». Puis, guider la discussion en relançant, posant des questions qui induisent la réflexion : « Dans cette histoire, comment se fait-il que ... ? »; « Qu'est-ce que vous avez compris de ... ? » ; « A votre avis...? ») Les questions portent uniquement sur des personnages, des moments, des lieux, des objets.

Puis le médiateur organise des petites activités. Si possible, pour les 2 premières la classe est séparée en 2 et l'enseignant prend en charge le jeu des maisons.

- le jeu des maisons : au mur sont affichées différentes maison d'animaux. Plusieurs enfants sont choisis pour aller mettre l'image de l'animal que le médiateur lui donne dans la bonne maison. Enfant et médiateur donnent le nom de chaque maison. Les noms des maisons sont alors affichés. Plusieurs enfants sont choisis pour aller replacer l'étiquette avec le nom de la maison que le médiateur lui donne sous celui déjà affiché. Le médiateur utilise les différentes typographies en fonction du niveau des élèves.
- Le jeu de l'alimentation. Le médiateur montre des images. La marmotte mange-t-elle cela ? Il discute avec les enfants de la réponse puis l'un des enfants vient afficher soit à côté de la marmotte, soit dans la corbeille l'image donnée par le médiateur.
- Le jeu « trouve la marmotte ». Les enfants sont répartis en petits groupe de 4 enfants. Devant chaque groupe est déposée une image face cachée. Les groupes retournent l'image en même temps et doivent trouver la (les) marmotte(s). Les images sont ensuite retournées et changent de groupe. L'activité est répétée jusqu'à ce que chaque groupe ait vu toutes les images.

Pour terminer le médiateur annonce la fin d'activité. Pour que les enfants gardent une trace de ce qui a été fait, il a préparé des petites images de marmottes. Il les étale sur une table devant lui. Il appelle un à un les petits groupes précédemment constitués. Chaque enfant peut choisir une image qu'il gardera.