

SERVICE ÉDUCATIF
Vallée de l'Hérault



ARGILEUM **LA MAISON DE LA POTERIE**

Visites interactives du musée et
initiations au modelage de l'argile

DES VISITES

ET DES ATELIERS

EN VALLÉE DE L'HÉRAULT

Argileum – La maison de la poterie

Argileum - la maison de la poterie de Saint-Jean-de-Fos, est un musée créé par la Communauté de communes Vallée de l'Hérault en 2011. La structure est bâtie autour d'un authentique atelier de potiers du XIXe siècle et permet aux élèves de découvrir la vie des potiers de Saint-Jean-de-Fos, leur savoir-faire et l'histoire de la céramique et de sa production à travers les siècles.

Ce village situé à proximité de marchés importants (Clermont-l'Hérault, Pézenas, Montpellier...) était réputé à l'échelle régionale, pour ses céramiques vernissées vertes ou jaunes destinées à l'usage domestique ou architectural. Cette activité potière a décliné avec l'industrialisation au début du XX^e siècle.

Une visite originale et interactive d'Argileum la maison de la poterie permet de retracer les différentes étapes de fabrication d'une céramique, dans une démarche pluridisciplinaire (SVT - Technologie - Arts plastiques - Histoire - Histoire des Arts).

La découverte du fonctionnement d'un tour de potier, d'une mouleuse et d'un four jalonne la visite et révèle les nombreuses étapes de la production potière : le modelage, le tournage, l'engobage, la cuisson et l'émaillage.

Les ateliers créatifs et les visites proposés par le Service Éducatif sont l'occasion d'appréhender l'argile, matière première utilisée par les potiers de Saint-Jean-de-Fos et de développer les capacités artistiques de chaque élève.



Argileum – La maison de la poterie

En demi-classe et sur une demi-journée, les enfants découvrent le musée au cours d'une visite ludique puis la matière argile à travers un atelier de modelage.

LES VISITES INTERACTIVES :

Différentes pour chaque cycle, les visites scolaires du musée sont guidées par les médiatrices du Service éducatif. La visite débute par la découverte de la collection municipale des poteries de Saint-Jean-de-Fos qui témoignent de la vie quotidienne au XIX^e siècle. Les différents espaces scénographiques et certaines installations numériques servent de support pour permettre aux élèves de comprendre le processus de fabrication des céramiques du village, de l'extraction de l'argile à la cuisson de la poterie vernissée. Chaque visite est ponctuée d'expériences et de jeux sensoriels adaptés au niveau de la classe.

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES :

Les ateliers pédagogiques sont animés par un potier-médiateur et se déroulent selon les étapes suivantes :

- Présentation de la thématique à partir d'exemples de réalisations existantes.
- Distribution du matériel et d'un morceau de terre.
- Présentation interactive des différentes techniques à utiliser : plaque, modelage dans la masse, colombin.
- Utilisation de la barbotine pour l'assemblage des éléments.
- Marquage des pièces réalisées.
- Mise en couleur (facultatif) avec présentation des engobes et des techniques d'application.
- Nettoyage des outils et rangement.
- Mise au séchage pour cuisson.

Vous avez la possibilité de demander la cuisson des pièces : un délai d'un mois maximum est nécessaire. Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Convoquer l'imagination et la créativité des élèves.
- Initier les élèves au modelage de l'argile.
- Développer l'autonomie des élèves et leur capacité d'initiative.
- Apprendre en jouant.
- Apprendre par l'expérimentation, par l'approche sensitive.
- Traduire leur imagination dans la réalisation d'un objet en volume.
- Découvrir les qualités plastiques de l'argile.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- Langage oral : communiquer pour se faire comprendre.
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée en explorant des formes, des grandeurs, des suites organisées.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, etc.)
- Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Réaliser une composition personnelle.

DÉROULEMENT

ACTIVITÉ 1 : VISITE LUDIQUE DU MUSÉE

Différentes activités d'environ 10 min chacune sont proposées pour découvrir Argileum et l'univers de la poterie dès 3 ans. La visite a pour médium une marionnette : Elie, le vieux potier qui accueille les élèves pour leur faire découvrir son atelier.

- Des jeux d'association :
 - relier les contenant et leur contenu par observation des formes puis les comparer avec les récipients actuels.
 - associer les moules et les objets moulés en fonction de leurs formes.
- Des jeux sensoriels : toucher et observer les différents aspects extérieurs de la poterie : vernissée, crue, cuite brute, colorée. Puis reconnaître le matériau brut parmi plusieurs roches présentées.
- Des expériences : comprendre la nécessité de la cuisson.

ACTIVITÉ 2 : ATELIER DE MODELAGE

Les enfants expérimentent le contact et les qualités de la matière argile. Ils apprennent à réaliser « un totem », une figure en volume, au gré de leurs envies ou à partir de modèles en terre cuite, ou des visuels d'œuvres (amérindiennes notamment) selon la technique du modelage et en utilisant les outils adéquats. Les élèves sont sollicités à imaginer un animal ou végétal, une figure hybride ou non, à laquelle ils peuvent s'identifier.

CYCLE 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Imagination et créativité
- Initiation au modelage de l'argile.
- Autonomie et capacités d'initiative.
- Apprendre en jouant.
- Expérimentations et approche sensitive.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- Développer le langage oral.
- Structurer sa pensée.
- Reproduire un assemblage.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux.
- Explorer le monde vivant, les objets, la matière.
- Comprendre à travers les activités artistiques
- Réaliser une composition personnelle.

DÉROULEMENT

ACTIVITÉ 1 : VISITE LUDIQUE DU MUSÉE

Quatre activités différentes d'environ 10 min chacune sont proposées pour découvrir Argileum et l'univers de la poterie.

- Des jeux d'association : relier les contenants et leur contenu par observation des formes puis les comparer avec les récipients actuels. Associer les moules et les objets moulés en fonction de leurs formes.
- Des jeux sensoriels : toucher et observer les différents aspects extérieurs de la poterie : vernissée, brute, colorée. Puis reconnaître le matériau brut parmi plusieurs roches présentées.
- Des expériences : comprendre la nécessité de la cuisson.

ACTIVITÉ 2 : ATELIER DE MODELAGE

Chaque élève réalise une production personnelle en argile. La thématique de l'atelier est au choix de l'enseignant parmi les propositions suivantes :

- *À carreau* : sur l'exemple du carreau de Picasso présenté dans les collections du musée, les élèves créent leur autoportrait en argile.
- *Auprès de mon arbre* : à partir de modèles de différentes essences d'arbres, les élèves modèlent l'argile pour créer un arbre à bijoux.
- *Gardien de semences* : en observant de vraies graines, les élèves en choisissent une à reproduire en augmentant ses dimensions.
- *Imagier du Moyen Âge* : Chaque élève crée son initiale en argile en s'inspirant des lettrines imagées issues du sacramentaire de Gellone (Saint-Guilhem-le-Désert).
- *Le pot animal* : D'après des visuels, les élèves choisissent un animal. Ils réalisent ensuite un pot en terre qui ressemble à cet animal.
- *Les 4 saisons* : ils réalisent une coupelle en forme de fruit ou de légume selon la saison et à partir de visuels standards ou artistiques (ex: œuvres d'Arcimboldo).
- *Bas les masques* : S'inspirant de masques traditionnels, chacun réalise un portrait d'argile, ou reproduit un mascarón du village à partir de photographies.
- *Naissance du bonhomme d'argile* : Les enfants apprennent à réaliser une figure humaine en trois dimensions à partir de modèles en terre cuite.
- *Représenter le temps* : Pour appréhender et matérialiser le temps qui passe, les élèves créent un calendrier perpétuel en argile.

CYCLE 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Émettre des hypothèses et expérimenter.
- Observer et analyser.
- S'approprier le vocabulaire du potier.
- Utiliser ses sens pour comprendre.
- Découvrir les qualités physiques de l'argile.
- Gagner en autonomie et en capacité d'initiative.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- Sciences : les états, la constitution de la matière.
- Histoire des arts : les arts du quotidien.
- Arts plastiques : les caractéristiques d'un matériau au service d'une œuvre.

DOMAINES DU SCCC

Domaine 1 : Analyser ; pratiquer des langages.

Domaine 2 : Coopérer et mutualiser. S'approprier des outils et des méthodes.

Domaine 3 : Être responsable et autonome ; respecter les autres.

Domaine 4 : Observer. Identifier les matériaux. Décrire des objets techniques.

Domaine 5 : Se repérer dans le musée. Se situer dans l'espace et dans le temps. Situer des évolutions dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.

DÉROULEMENT

ACTIVITÉ 1 : VISITE PÉDAGOGIQUE DU MUSÉE

La visite débute par la découverte la collection municipale des poteries de Saint-Jean-de-Fos qui témoignent de la vie quotidienne au XIX^e siècle. Munis d'un livret, les élèves parcourent les salles du musée Argileum. Ils découvrent le traitement de l'argile nécessaire pour transformer la roche en matériau malléable puis en céramique vernissée. Des jeux interactifs, des petites vidéos explicatives, des expériences et des énigmes jalonnent la visite.

ACTIVITÉ 2 : ATELIER DE MODELAGE

Chaque élève réalise une production personnelle en argile. La thématique de l'atelier est au choix de l'enseignant parmi les propositions suivantes :

- *Aux origines de la sculpture* : à partir de la légende de Butadès, les élèves créent leur autoportrait sur papier puis le traduisent en argile.
- *Gardien de semences* : en observant de vraies graines, les élèves en choisissent une à reproduire en augmentant ses dimensions. L'objet réalisé devient le réceptacle de la graine.
- *Imagier du Moyen Âge* : Chaque élève crée son initiale en argile en s'inspirant des lettrines imagées issues du sacramentaire de Gellone (Saint-Guilhem-le-Désert).
- *La maison languedocienne* : les élèves réalisent des incisions, des retraits et des ajout d'argile modelée pour reproduire une façade languedocienne.
- *Bas les masques* : S'inspirant de masques traditionnels, chacun réalise un portrait d'argile, ou reproduit un mascarons du village à partir de photographies.
- *Représenter le temps* : Pour appréhender et matérialiser le temps qui passe, les élèves créent un calendrier perpétuel en argile.
- *Tangram* : à partir de la légende chinoise de "Tan", les élèves façonnent les 7 formes géométriques qui forment le puzzle.

CYCLE 4

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Observer, analyser et exercer son esprit critique.
- Développer un sens esthétique.
- S'approprier le vocabulaire du potier.
- Proposer des hypothèses et expérimenter.
- Développer son autonomie et sa capacité d'initiative.
- Qualités physiques de l'argile et processus de fabrication d'une poterie.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- Histoire des arts : les arts du quotidien, leurs formes d'expression, matériaux, techniques et outils. Vocabulaire spécifique. Se repérer dans un musée.
- Sciences de la vie et de la terre : l'exploitation d'une ressource. Interactions entre les activités humaines et l'environnement.
- Arts plastiques : exploration d'une matière pour créer un objet et découverte de techniques artistiques de façonnage et de décoration.
- Technologie : fonctionnement, fonctions et constitution des objets techniques : tour de potier et meuleuse. Mécanisation du façonnage.

DOMAINES DU SCCC

Domaine 1 : Analyser, interagir, expérimenter et rendre compte des observations et des conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

Domaine 2 : Coopérer et mutualiser pour répondre à des questions.

Domaine 3 : Être responsable et autonome ; respecter les autres.

Domaine 4 : Observer, raisonner : poser des hypothèses, déduire, vérifier et justifier.

Domaine 5 : Se repérer dans l'espace et dans le temps. Géographie et économie locale. Replacer des évolutions dans leur contexte.

DÉROULEMENT

ACTIVITÉ 1 : VISITE PÉDAGOGIQUE DU MUSÉE

Les élèves explorent les salles du musée à l'aide d'un dossier pédagogique pour comprendre le processus de fabrication des céramiques de Saint-Jean-de-Fos, de l'extraction de l'argile à la cuisson de la poterie vernissée.

La visite débute par l'étude des productions de Saint-Jean-de-Fos qui témoignent de la vie quotidienne au XIX^e siècle. Les vidéos et panneaux explicatifs qui jalonnent la visite permettent aux élèves de comprendre les modes d'extraction et les opérations réalisées pour passer d'une roche brute à un matériau qu'on puisse façonner.

ACTIVITÉ 2 : ATELIER DE MODELAGE

Chaque élève réalise une production personnelle en argile. La thématique de l'atelier est au choix de l'enseignant parmi les propositions suivantes :

- Gardien de semences : en observant de vraies graines, les élèves en choisissent une à reproduire en augmentant ses dimensions.
- *Imagier du Moyen Âge* : Chaque élève crée son initiale en argile en s'inspirant des lettrines imagées issues du sacramentaire de Gellone (Saint-Guilhem-le-Désert).
- La maison languedocienne : les élèves réalisent des incisions, des retraits et des ajout d'argile modelée pour reproduire une façade languedocienne.
- Bas les masques : S'inspirant de masques traditionnels, chacun réalise un portrait d'argile, ou reproduit un mascarón du village à partir de photographies.

SERVICE ÉDUCATIF

Vallée de l'Hérault



CONSEILS PRATIQUES

Durée : de 2h00 à 3h00 pour la visite et l'atelier

Nombre maximum d'élèves : 30 (chaque classe est divisée en deux groupes de 15 maximum pour alterner visite et atelier).

Matériel : fourni par le Service éducatif.

Discipline dans l'atelier : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

Pour plus d'informations concernant les ateliers, n'hésitez pas à nous demander les fiches pédagogiques complètes.

TARIFS

Dans le cadre d'un parcours visite guidée et atelier (demi-journée) :

- Établissement CCVH : 3€ par élève
- Établissement hors CCVH : 6€ par élève

CONTACTS

04 67 67 87 69

service.educatif@cc-vallee-herault.fr

Votre demande sera traitée par l'équipe du service éducatif.

Dans le cadre de la convention de généralisation de l'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.

