PARC du BOURNAT
RENDEZ-VOUS EN 1900

Explorer la vie en 1900

pour mieux appréhender demain

Dossier pédagogique - Cycles 2 et 3, école élémentaire et 6e

Ce support pédagogique vous permet de structurer vos séances de travail en classe, de préparer activement la visite au parc ou d'en prolonger les notions au retour.

Une journée pour découvrir, faire et comprendre

Au Parc du Bournat, les élèves découvrent la vie quotidienne dans un village rural en 1900 à travers les bâtisses, les objets, les animaux, les manèges et les savoir-faire.

Une approche concrète, sensorielle et immersive, parfaitement adaptée à l'expérimentation des élèves de cycles 2 et 3 :

observer, toucher, écouter, sentir, expérimenter et questionner.

Les 3 piliers pédagogiques au coeur de la visite

- **La Rencontre (Découvrir)**

  Les élèves explorent des structures historiques préservées (école 1900, moulin à vent, fournil) et entrent en dialogue direct avec des artisans qui leur transmettent la mémoire de leurs gestes.

- **La Pratique (Faire)**

  Une pédagogie active et sensible. À travers 6 ateliers d'initiation (poterie, sténopé, écriture à la plume, boulangerie, autour du jardin, animaux de la ferme) les élèves manipulent des outils traditionnels, expérimentent et créent de leurs propres mains.

- **Les Connaissances (Comprendre)**

  L'acquisition de repères historiques, scientifiques et techniques clairs. Les animations permettent d'étudier concrètement l'évolution des métiers, les sciences de la nature (biodiversité) et les grandes mutations de la société française avant l'ère industrielle.

Une sortie scolaire au Bournat, c’est :

- **Une médiation culturelle vivante :** Un parcours immersif qui associe repères historiques et ateliers de manipulation concrète
- **Un projet simple et clé en main :** Des ressources pédagogiques pour préparer la sortie en classe et prolonger les apprentissages au retour
- **Une découverte sur-mesure :** Le choix entre un parcours d'observation active en autonomie ou une visite guidée par un médiateur culturel
- **À contre-courant du numérique**, chaque outil et chaque savoir-faire mis en scène racontent l'histoire concrète des générations passées.

- **6 ateliers de pratique :** Des modules d'initiation pour sensibiliser les élèves aux gestes techniques et artisanaux d'autrefois (poterie, sténopé, écriture à la plume, boulangerie, autour du jardin, animaux de la ferme).

- **Une offre transdisciplinaire :** Des activités indexées sur les programmes officiels.

À SAVOIR

- Conformes aux programmes officiels
- Projets co-construits
- Médiation de qualité en effectifs réduits
- Les élèves conservent une création artisanale
- Durée d'un atelier : 1h pour 15 élèves
- Temps de présence : quelques heures à une journée

Le parc en bref

Un conservatoire à ciel ouvert

Un village reconstitué dédié à la sauvegarde et à la transmission du patrimoine matériel et immatériel régional.

Une collection ethnographique de référence

L'étude directe d'objets et de machines d'époque pour illustrer la transition vers l'ère industrielle.

Des rencontres avec des professionnels

L'observation in situ de gestes techniques centenaires auprès de nos artisans (forgeron, potier, métiers d'art).

La fête foraine rétro et ses mécanismes

Une découverte sensorielle des manèges et jeux d'antan pour observer les mouvements, tourner, pousser et comprendre comment fonctionnent les objets.

Une éducation à l'environnement

La découverte des écosystèmes ruraux traditionnels et un éveil sensoriel à la biodiversité locale.

La découverte du vivant à la mini-ferme

Des rencontres avec les animaux de la ferme pour observer leurs besoins, reconnaître leurs caractéristiques et apprendre à en prendre soin.

Atelier Écriture

& calligraphie à la plume

Découverte de la culture écrite et immersion dans l'école républicaine au tournant du XXe siècle.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre — Immersion dans l'école de 1900

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Découverte sensorielle de la classe, du mobilier et des objets d'antan (pupitres, ardoises, buvards) en comparaison avec la classe d'aujourd'hui.
- **Cycle 3** (*Histoire*) : Étude matérielle du cadre scolaire sous la III^{e} République (mobilier, cartes, affiches) comme reflet du projet républicain.

2. La Pratique — Geste et calligraphie

- **Cycle 2** (*Français / Arts*) : Expérimentation du porte-plume et de l'encre violette pour travailler le geste graphomoteur (pleins et déliés).
- **Cycle 3** (*Français*) : Perfectionnement de l'écriture cursive et de la copie lors de la transcription soignée d'une dictée ou morale d'époque.

3. Les Connaissances — Histoire, culture et citoyenneté

- **Cycle 2** (*EMC / Français*) : Comparaison des règles et du vocabulaire de l'école d'autrefois avec ceux d'aujourd'hui.
- **Cycle 3** (*Histoire / EMC*) : Inscription dans l'histoire nationale (lois Jules Ferry, obligation scolaire, essor du français face à l'occitan).

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 15 participants max (pour un suivi individualisé).
- **Durée du module :** 1h
- **Espace de médiation :** La salle de classe 1900 historique.
- **Objectifs pédagogiques :** Maîtrise de la motricité fine, compréhension de l'évolution des outils de communication et valorisation de la trace écrite patrimoniale.

Outils et supports pédagogiques

- **L'environnement historique :** Le décor authentique de la salle de classe.
- **Le matériel d'époque :** Véritables porte-plumes, encriers, buvards, pages d'écolier.
- **Valorisation de l'expérience :** Chaque élève conserve sa page d'écriture, trace matérielle de son processus d'apprentissage.

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et contextualisation (10 min)

- Accueil des élèves dans la cour d'école et diagnostic des représentations initiales.
- Problématisation : *L'écriture: pourquoi, quand et comment ?*
- Introduction historique : comprendre les enjeux et les usages de l'écriture à la Belle Époque.

Atelier Ecriture

DÉROULEMENT - SUITE

2. Phase d'exploration et analyse (15 min)

- Visite commentée de la classe et mise en perspective avec l'histoire des institutions scolaires.
- Analyse théorique et visuelle des écritures cursives et rondes traditionnelles.

3. Phase de pratique et d'expérimentation plastique (30 min)

- Présentation de la spécificité et du fonctionnement des outils (plumes, encres) et démonstration technique par le médiateur.
- Ateliers de manipulation individuelle : tracé des majuscules, minuscules, et transcription de textes d'époque.
- Accompagnement technique personnalisé pour guider le geste et la posture des élèves.

4. Phase de bilan et métacognition (5 min)

- Restitution collective, verbalisation des réussites et analyse des difficultés rencontrées.
- Validation des acquis théoriques et techniques du module de création.
- Remise des productions calligraphiées individuelles.

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Cet atelier pratique constitue un excellent point de départ pour structurer des activités interdisciplinaires à l'école. Voici quelques pistes d'exploitation :

- **En Français (Production d'écrits & Vocabulaire) :**
    - *La correspondance historique :* Demander aux élèves de rédiger une lettre imaginaire d'un écolier de 1900 à ses parents, en utilisant le lexique découvert au parc (porte-plume, encrier, buvard, tableau noir, galoches...).
    - *L'évolution de la langue :* Organiser une séance d'observation comparée entre la calligraphie cursive traditionnelle et les écritures scriptes ou numériques actuelles.

- **En Arts Plastiques (Le geste et la trace) :** Poursuivre le travail sur la motricité fine et l'art de la lettre en initiant les élèves à l'enluminure ou au lettrine décorée pour illustrer la couverture de leur cahier ou de leur carnet de voyage au Bournat.
- **En Histoire et Éducation Civique (EMC) :**
    - Ouvrir un temps d'échange et de débat sur les différences entre l'école d'autrefois et l'école d'aujourd'hui (les punitions, la mixité, la laïcité, le matériel scolaire, les matières enseignées).
    - Réaliser une exposition ou un panneau collectif de restitution à partir des cahiers d'écriture complétés et conservés par les élèves lors de l'atelier.

PARC du BOURNAT
RENDEZ-VOUS EN 1900

Atelier boulangerie

et histoire de la meunerie

De la céréale au fournil : exploration scientifique, technique et patrimoniale de l'aliment de base en 1900.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — L'immersion au moulin et au fournil

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Éveil sensoriel au cœur des lieux de fabrication. Les élèves observent, touchent et sentent le grain de blé, la farine et la pâte. Ils échangent avec le meunier et le boulanger pour découvrir le rôle de ces métiers au village.
- **Cycle 3** (*Histoire, Géographie & Sciences*) : Observation guidée des structures de production (moulin à vent, four à bois) et décodage de leurs rouages. Échanges avec les artisans pour comprendre l'organisation du travail et la chaîne de fabrication d'autrefois.

2. La Pratique (Faire) — La fabrication du pain

- **Cycle 2** (*Mathématiques, Arts & Motricité*) : Manipulation des ingrédients (farine, eau, levain) et dosage simple des quantités. Travail de la motricité fine lors du pétrissage et du façonnage de son propre petit pâton.
- **Cycle 3** (*Sciences, Technologie & Mathématiques*) : Expérimentation des étapes de la panification (mélange, fermentation, cuisson) et calcul des proportions. Analyse du principe mécanique du moulin (transmission du mouvement du vent aux meules).

3. Les Connaissances (Comprendre) — L'alimentation et les savoir-faire

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & EDD*) : Compréhension de l'origine des aliments (du champ de blé à la table) et découverte de l'importance centrale du pain dans le quotidien des familles d'autrefois.
- **Cycle 3** (*Sciences, Histoire & EDD*) : Étude des cycles agricoles traditionnels avant la mécanisation industrielle, compréhension de la transformation biologique (fermentation) et sensibilisation à la gestion des ressources naturelles (énergie du vent, eau, bois).

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 15 participants max (pour garantir une qualité d'écoute et d'expérimentation).
- **Durée du module :** 1h
- **Espaces de médiation :** Les hangars agricoles, le moulin à vent et le fournil d'époque.
- **Objectifs pédagogiques :** Compréhension de la chaîne de transformation agroalimentaire historique, éveil sensoriel et découverte des savoir-faire mécaniques ruraux.

Outils et supports pédagogiques

- **Patrimoine technique :** Collection authentique d'outils et de machines agricoles d'époque.
- **Outils de transformation :** Le moulin à vent fonctionnel et le fournil équipé de son four à bois traditionnel.
- **Valorisation de la trace matérielle :** Pour des raisons d'organisation, chaque élève reçoit au moment du départ un pain artisanal confectionné in situ par le boulanger, matérialisant son expérience au parc.

Atelier boulangerie

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et contextualisation (10 min)

- Accueil du groupe et évaluation des représentations initiales.
- Problématisation : *Le pain : pourquoi, quand et comment ?*
- Introduction historique : la place fondamentale du pain dans le quotidien des populations rurales en 1900.

2. Approche technique : de la terre à la récolte (15 min)

- Visite commentée de la collection d'outils sous les hangars agricoles.
- Décomposition des étapes de culture du blé et analyse des innovations techniques pré-industrielles.
- Atelier tactile : manipulation des céréales et de leurs résidus par les élèves.

3. Expérimentation scientifique : de la meunerie au fournil (30 min)

- Visite guidée du moulin à vent pour comprendre le procédé physique de transformation du blé en farine.
- Analyse interactive des composants du pain (farine, eau, levain) et des notions de proportions.
- Démonstration et initiation aux principes du pétrissage, de la fermentation (la pousse) et de la cuisson au feu de bois.

4. Phase de bilan et clôture (5 min)

- Temps d'échange, synthèse collective et réponses aux questionnements des élèves.
- Clôture du projet et remise des pains individuels au moment du départ.

—----------

Atelier Boulangerie

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Cet atelier transdisciplinaire offre de riches opportunités de réinvestissement pédagogique en classe. Voici plusieurs pistes d'activités pour prolonger l'expérience :

- **En Sciences et Technologie (Du grain à la matière) :**
  - *Le cahier d’expériences* : Proposer aux élèves de schématiser la chaîne de transformation étudiée au parc : *Production (le champ de blé)* ➔ *Transformation mécanique (le moulin)* ➔ *Fabrication artisanale (le fournil).*
  - *La biologie du vivant* : Mettre en place une petite expérience de fermentation en classe (observer l'action de la levure ou du levain sur de la farine et de l'eau dans des bocaux) pour comprendre scientifiquement le phénomène de « la pousse ».
- **En Mathématiques (Proportions et grandeurs) :**
  - *La recette de l'écolier* : Travailler sur les masses et les mesures à partir d'une recette de pain traditionnel. Effectuer des calculs simples de proportionnalité (adapter les quantités de farine, d'eau et de sel pour 2, 4 ou 10 personnes).
- **En Histoire et Géographie (Histoire de l'alimentation) :**
  - *Enquête sur l'alimentation* : Comparer la place centrale du pain en 1900 (aliment de subsistance principal, quantité consommée par jour) avec les habitudes alimentaires d'aujourd'hui.
  - *L'évolution des énergies* : Étudier le passage des énergies naturelles traditionnelles (la force du vent pour le moulin, le bois pour le four) aux énergies industrielles et électriques modernes.
- **En Français (Maîtrise du langage) :**
  - *Le lexique du meunier* : Enrichir le vocabulaire des élèves en créant un lexique illustré à partir des termes techniques découverts (fléau, meule, levain, pétrin, tamis...).

PARC du BOURNAT
RENDEZ-VOUS EN 1900

Atelier Poterie

& Arts de la Céramique

De la matière à l'objet : exploration historique, technique et plastique de la terre en milieu rural.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — L'atelier et les créations du potier

- **Cycle 2** (*Arts plastiques & Questionner le monde*) : Immersion sensorielle dans l'atelier de l'artisan. Les élèves observent, touchent les poteries traditionnelles (cruches, toupins, vaisselle périgourdine) et échangent avec le potier pour découvrir comment un bloc de terre devient un objet utile du quotidien.
- **Cycle 3** (*Arts plastiques & Histoire des arts*) : Observation guidée des techniques de façonnage (tournage, colombin, estampage) et analyse des formes et décors des céramiques historiques pour comprendre l'évolution des objets de la vie quotidienne d'autrefois.

2. La Pratique (Faire) — Le travail de l'argile

- **Cycle 2** (*Arts plastiques & Motricité fine*) : Expérimentation tactile de la matière (malaxer, pincer, rouler, étaler). Apprentissage des gestes de base du modelage (création de boules, colombins, creusage) et réalisation d'une petite pièce en volume.
- **Cycle 3** (*Arts plastiques & Géométrie appliquée*) : Maîtrise des techniques d'assemblage (barbotine, striage) et recherche de formes équilibrées en trois dimensions. Application de motifs décoratifs (empreintes, engobe, gravure) pour personnaliser la création.

3. Les Connaissances (Comprendre) — De la terre à la céramique

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & Sciences*) : Découverte de l'origine naturelle de l'argile (matière prélevée dans la terre) et prise de conscience du changement d'état : la terre souple et humide qui devient dure en séchant.
- **Cycle 3** (*Sciences, Physique-Chimie & Histoire*) : Compréhension des transformations physiques et chimiques liées à la cuisson (évaporation de l'eau, cuisson à haute température, principe de l'émaillage/vitrification) et aperçu de l'histoire de la céramique, de la Préhistoire au village de 1900.

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 15 participants maximum (pour un suivi technique de qualité).
- **Durée du module :** 1h
- **Espace de médiation :** L'atelier du potier du village.
- **Objectifs pédagogiques :** Développement de la motricité fine, éveil tridimensionnel et sensibilisation aux arts du feu et aux métiers d'art.

Outils et supports pédagogiques

- **L'environnement de travail :** Un atelier artisanal d'époque équipé.
- **Les matières et outils :** Argile naturelle (la terre) et outils traditionnels de modelage et d'estampage.
- **Valorisation de la trace matérielle :** Chaque élève conserve sa création plastique individuelle, repère concret de son processus d'apprentissage.

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et contextualisation (10 min)

- Accueil du groupe et diagnostic des représentations initiales.
- Problématisation : *La céramique : pourquoi, quand et comment ?*
- Introduction historique et scientifique : qu'est-ce que la céramique ? Panorama de ses usages, de ses techniques (modelage, tournage) et de sa transformation par le feu (émaillage, cuisson).

DÉROULEMENT - SUITE

2. Phase de pratique et d'expérimentation plastique (40 min)

- Démonstration commentée des gestes professionnels par le médiateur afin de familiariser les élèves avec la technique.
- Expérimentation individuelle guidée : appropriation tactile de la terre, mise en forme de la pièce (figurine ou poterie) et application des décors.
- Accompagnement individualisé pour soutenir le geste technique et la créativité de chaque enfant.

3. Phase de bilan et métacognition (10 min)

- Clôture de la séance, analyse critique collective des volumes et formes obtenus.
- Verbalisation par les élèves des réussites esthétiques et des difficultés techniques surmontées.
- Validation des acquis théoriques et remise des productions individuelles.

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Pour les élèves du CP au CM2, l'expérience se transforme en projet plastique réfléchi et en étude historique et scientifique de l'artisanat :

- **Arts plastiques (Pratique plastique et histoire des arts) :**
  - *La mise en couleur et la protection :* Une fois les pièces rapportées du parc bien sèches, organiser une séance dédiée à la mise en couleur (utilisation d'engobes, d'acrylique ou de vernis pour imiter l'émaillage traditionnel observé chez le potier).
  - *Le carnet de croquis :* Demander aux élèves de dessiner l'objet qu'ils ont fabriqué sous forme de schéma technique (vue de face, vue de profil, détails des décors) en utilisant le vocabulaire précis (le col, la panse, l'anse, le pied de la poterie).

- **Questionner le monde / Histoire (Évolution de l'habitat et des objets) :**
  - *Enquête archéologique :* Comprendre pourquoi la poterie est l'une des traces les plus anciennes de l'humanité. Faire le lien entre l'invention de la poterie vernaculaire et la sédentarisation (besoin de stocker les grains, l'eau, l'huile).
  - *L'évolution des matériaux :* Comparer l'omniprésence de la céramique dans la vaisselle de 1900 avec la diversification des matériaux d'aujourd'hui (verre, plastique, inox, aluminium).

- **Sciences et Technologie (Propriétés de la matière) :**
  - *Les arts du feu :* Étudier le processus thermique irréversible de la cuisson. Expliquer pourquoi la terre crue redevient de la boue si elle est mouillée, alors que la terre cuite (céramique) devient solide, étanche et éternelle.

Atelier Sténopé

& physique de l'image

De la lumière au négatif : exploration historique, optique et chimique des origines de la photographie.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — Du labo photo à la chambre noire

- **Cycle 2** (*Arts plastiques & Questionner le monde*) : Découverte sensorielle d'un laboratoire photo d'autrefois (lumière rouge, odeur des réactifs) et observation de portraits d'époque pour comprendre comment on gardait un souvenir en image avant les appareils numériques.
- **Cycle 3** (*Arts plastiques, Histoire & Sciences*) : Immersion dans le studio d'époque et la chambre noire. Analyse de l'évolution des appareils photographiques et des premiers procédés de captation du réel face aux usages numériques actuels.

2. La Pratique (Faire) — Prise de vue au sténopé et révélation de l'image

- **Cycle 2** (*Arts plastiques & Sciences*) : Cadrage du patrimoine du village à travers une boîte sténopé (gestion du temps de pose en restant immobile), puis découverte de la « magie » du développement : voir apparaître l'image dans le bac de révélateur.
- **Cycle 3** (*Arts plastiques & Physique*) : Manipulation autonome du dispositif sténopé (choix de l'angle de vue, calcul du temps d'exposition selon la lumière). Travail en laboratoire : bain de développement, fixateur et expérimentation de l'inversion négatif/positif.

3. Les Connaissances (Comprendre) — L'optique et la chimie de l'image

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Prise de conscience du rôle de la lumière pour fabriquer une image et découverte du vocabulaire spécifique (chambre noire, négatif, développement, lumière/ombre).
- **Cycle 3** (*Sciences, Physique & Histoire*) : Compréhension des principes optiques (propagation rectiligne de la lumière, inversion de l'image à travers le sténopé) et chimiques (réaction de la surface sensible à la lumière),

  associés aux repères historiques sur l'invention de la photo au XIX^{e} siècle.

Atelier Sténopé

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 15 participants max (pour un accompagnement sécurisé en laboratoire).
- **Durée du module :** 1h.
- **Espace de médiation :** L'atelier sténopé et le laboratoire de développement (chambre noire).
- **Objectifs pédagogiques :** Maîtrise d'un protocole expérimental, initiation à l'histoire des arts visuels et vulgarisation de la culture scientifique.

Outils et supports pédagogiques

- **Le dispositif optique :** Véritables boîtiers sténopés et matériel de prise de vue.
- **Le laboratoire de chimie :** Chambre noire équipée, bacs de développement, révélateur et fixateur.
- **Valorisation de la trace matérielle :** Chaque binôme conserve ses tirages photographiques individuels (photocontact et cliché sténopé), ainsi que les clichés collectifs , repères tangibles de ses acquis théoriques et plastiques.

Atelier Sténopé

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et contextualisation (10 min)

- Accueil du groupe, diagnostic des connaissances initiales et introduction historique.
- Problématisation : *Le sténopé : pourquoi, quand et comment ?*

2. Phase d'exploration et d'apport théorique (10 min)

- Analyse du comportement de la lumière dans la formation d'une image fixe.
- Immersion dans le laboratoire (chambre noire) : manipulation et décryptage technique des éléments de prise de vue et de développement.

3. Phase de pratique et de création expérimentale (35 min)

- **Expérience plastique 1 : Le photocontact (ou photogramme) :** Démonstration par le médiateur, puis création en binôme d'images par contact direct d'objets sur papier photosensible.
- **Expérience plastique 2 : La prise de vue au sténopé :** Prise de vue autonome dans le village, suivie du développement chimique en chambre noire pour appréhender concrètement le principe du négatif et du positif.

4. Phase de bilan et métacognition (5 min)

- Restitution collective, analyse critique des clichés et des contrastes obtenus.
- Verbalisation des difficultés techniques surmontées (temps d'exposition, cadrage) et remise des photographies.

Atelier Sténopé

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Pour les élèves du CP au CM2, l'atelier s'exploite sous la forme d'une démarche d'investigation scientifique, historique et d'arts visuels :

- **Arts plastiques et visuels (L'image et son double) :**
  - *Le passage du Négatif au Positif :* À l'aide d'un scanner, d'une tablette ou d'une application de retouche d'image simple, inverser numériquement les couleurs des négatifs sténopés rapportés du parc pour faire apparaître l'image positive. Analyser la géométrie de l'image (pourquoi le ciel blanc devient noir sur le négatif).
  - *Le carnet de bord de l'artiste :* Coller le photocontact et le cliché sténopé dans le cahier culturel. Légender les productions avec les termes techniques découverts (*papier photosensible, temps de pose, sténopé, révélateur, fixateur*).

- **Sciences et Technologie (Optique et Physique) :**
  - *Fabriquer une "Camera Obscura" en classe :* Prolonger l'expérience technique en construisant une mini-chambre noire à l'aide d'une boîte à chaussures, d'un papier calque (qui sert d'écran) et d'un simple trou d'épingle. Observer que le paysage extérieur s'y projette **inversé (haut/bas et gauche/droite)** et en déduire la règle physique de la propagation rectiligne des rayons lumineux.

- **Histoire et Éducation aux Médias (EMI) :**
  - *L'évolution de la capture du réel :* Comparer le sténopé de 1900 (procédé chimique long, image unique, temps de pose de plusieurs minutes) avec la photographie numérique instantanée et omniprésente d'aujourd'hui (téléphones mobiles). Questionner le rapport au temps et la valeur de l'image fixe.

Atelier Animaux de la ferme

Éco-citoyenneté et Éveil au Vivant

À la découverte de la faune domestique : approche éthologique, sensorielle et historique des animaux de la ferme.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — L'immersion auprès des animaux de la ferme

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Découverte affective et tactile des animaux de la ferme (bovins, caprins, volailles, équidés). Les élèves observent leur comportement, touchent leur pelage ou plumage et échangent avec le médiateur sur le bien-être animal.
- **Cycle 3** (*Sciences & Histoire*) : Observation éthologique guidée et décodage des caractéristiques physiques des races locales traditionnelles. Analyse de la place spécifique de chaque animal dans le fonctionnement de la ferme en 1900.

2. La Pratique (Faire) — Le soin et l'observation active

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & Motricité*) : Manipulation des aliments (foin, paille, graines) et participation au nourrissage. Jeux d'association sensorielle (empreintes, cris, pelages) et catégorisation simple des familles d'animaux.
- **Cycle 3** (*Sciences & Mathématiques*) : Calcul et préparation des rations alimentaires selon les besoins des espèces. Relevé d'indices d'observation (régime dentaire, empreintes, classification vivante) pour nourrir une fiche scientifique d'investigation.

3. Les Connaissances (Comprendre) — Biologie et rôle dans la vie rurale

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Identification des grands besoins du vivant, des régimes alimentaires (herbivore, granivore) et des modes de reproduction (ovipare, vivipare), ainsi que des produits issus de la ferme (lait, laine, œufs).

Les 3 piliers de l'EAC - suite

- **Cycle 3** (*Sciences, EDD & Histoire*) : Compréhension des cycles de vie et de la classification scientifique du vivant. Analyse de l'utilité socio-économique des animaux en 1900 (force de travail/traction, fertilisation des sols, autonomie alimentaire) en comparaison avec l'élevage moderne.

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 25 participants max
- **Durée du module :** 1h.
- **Espace de médiation :** La mini-ferme pédagogique.
- **Objectifs pédagogiques :** Éveil des sens, initiation aux sciences du vivant (SVT), sensibilisation au bien-être animal et compréhension des dynamiques écosystémiques traditionnelles.

Outils et supports pédagogiques

- **L'environnement d'observation :** Les aménagements et enclos adaptés de la mini-ferme.
- **Ressources biologiques :** Échantillons de foin, céréales et granulés.
- **Valorisation de la trace immatérielle :** L'évaluation se fonde sur l'acquisition d'une posture éco-citoyenne : « Apprendre pour comprendre, comprendre pour aimer, aimer pour protéger ».

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et introduction au vivant (10 min)

- Accueil du groupe, sensibilisation aux règles de sécurité et diagnostic des connaissances initiales.
- Problématisation : L'animal de la ferme : sa nature, ses besoins et son interaction avec l'Homme.

2. Phase d'immersion et d'expérimentation sensorielle (40 min)

- **Sensibilisation à l'éthologie :** Apprentissage d'une posture respectueuse, calme et discrète pour préserver la tranquillité des animaux.
- **Analyse des habitats et de la biologie :** Parcours guidé pour découvrir les différents lieux de vie et les cycles de reproduction (ovipares/vivipares, allaitement).
- **Atelier de nutrition comparée :** Participation active au nourrissage et observation des particularités anatomiques (dentitions, mâchoires des herbivores et omnivores).
- **Ludo-pédagogie et contextualisation :** Jeux d'identification des textures (poils, plumes, laine), des empreintes (pattes palmées, sabots) et décryptage de l'utilité des animaux en 1900 (matières premières, force de travail agricole).

3. Phase de bilan et métacognition (10 min)

- Synthèse collective des observations de terrain et des apprentissages réalisés.
- Verbalisation des émotions ressenties et des difficultés de compréhension surmontées.
- Validation finale des acquis théoriques et éco-citoyens.

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Pour les élèves du CP au CM2, l'expérience de terrain devient le point de départ d'une classification scientifique (SVT), d'une réflexion éco-citoyenne et d'une étude d'histoire économique :

- **Sciences et Technologie (Classification et régimes alimentaires) :**
  - *La classification phylogénétique :* Classer les animaux observés à la mini-ferme selon des critères scientifiques précis (caractères partagés : présence de sabots, de plumes, de mamelles, squelette interne) pour initier les élèves à la classification du vivant.
  - *Chaînes alimentaires et anatomie :* Concevoir des fiches d'identité animales axées sur la nutrition. Mettre en relation la forme de la dentition ou du bec observée au parc avec le régime alimentaire (herbivore, omnivore, granivore) et schématiser une chaîne de dépendance simple.

- **Histoire et Enseignement Moral et Civique (EMC) :**
  - *L'animal-outil en 1900 vs la mécanisation :* Étudier le rôle historique indispensable de l'animal dans les campagnes du début du XXe siècle. Analyser comment le cheval ou le bœuf fournissaient la force motrice (labour, traction), tandis que les autres animaux assuraient la subsistance en matières premières (laine pour les vêtements, cuir, fumier pour les cultures). Comparer avec l'agriculture mécanisée contemporaine.
  - *Débat citoyen sur le bien-être animal :* Ouvrir une discussion en classe autour de la charte de comportement apprise au parc (« Apprendre pour comprendre… »). Questionner les besoins fondamentaux des animaux de compagnie et d'élevage (espace, soins, respect de leur rythme biologique).

PARC du BOURNAT
RENDEZ-VOUS EN 1900

Atelier Autour du jardin

Biodiversité & Éducation à l'environnement

De la graine à l'assiette : exploration sensorielle, botanique et historique du jardin de subsistance en 1900.

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — L'immersion au jardin potager

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Éveil sensoriel au cœur des jardins du village. Les élèves explorent les parcelles, observent les variétés de légumes, de fleurs et d'herbes aromatiques, et échangent avec le médiateur sur le rôle du jardinier.
- **Cycle 3** (*Sciences, Géographie & EDD*) : Immersion guidée dans l'écosystème du potager. Observation de la biodiversité (plantes associées, insectes auxiliaires) et décodage de l'organisation d'un jardin de subsistance en 1900.

2. La Pratique (Faire) — Les sens au jardin et le geste du semis

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & Motricité fine*) : Ateliers de reconnaissance sensorielle (froisser une feuille, sentir, goûter) et manipulation de petits outils (serouette, transplantoir). Réalisation guidée d'un semis en godet à rapporter en classe.
- **Cycle 3** (*Sciences & Pratiques manuelles*) : Analyse des caractéristiques des graines et réalisation d'un semis ou d'un repiquage en respectant les conditions optimales (profondeur, arrosage, substrat). Atelier d'identification aveugle (odorat, toucher) et classification des herbes.

3. Les Connaissances (Comprendre) — Botanique, écosystème et autonomie

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Compréhension des besoins vitaux des végétaux (eau, lumière, terre, air) et des grandes étapes du cycle de vie de la plante (de la graine à la fleur puis au fruit).
- **Cycle 3** (*Sciences, EDD & Histoire*) : Étude de la reproduction des végétaux (germination, pollinisation) et du fonctionnement d'un écosystème équilibré. Réflexion sur l'autonomie alimentaire rurale d'autrefois, les circuits courts et la saisonnalité des cultures.

Atelier Jardin

Fiche technique

- **Effectif optimisé :** 15 participants max (pour une manipulation sécurisée des végétaux et des outils).
- **Durée du module :** 1h
- **Espaces de médiation :** Le jardin aromatique, le jardin potager et sa cabane d'outils.
- **Objectifs pédagogiques :** Éveil sensoriel, éducation au développement durable (EDD), initiation à la botanique (SVT) et apprentissage de la motricité fine.

Outils et supports pédagogiques

- **Patrimoine vivant :** Les cultures, herbes aromatiques et variétés de légumes anciens du village.
- **Matériel technique :** Outillage horticole traditionnel, contenants, terreau et graines sélectionnées.
- **Valorisation de la trace matérielle :** Chaque élève conserve son propre godet de semis, repère vivant et concret de son processus d'expérimentation au parc.

DÉROULEMENT

1. Phase d'ancrage et contextualisation (15 min)

- Accueil du groupe, diagnostic des connaissances initiales et exploration ludique de l'espace.
- Problématisation : Le jardin en 1900 : pourquoi, quand et comment cultivait-on pour se nourrir ?

2. Éveil sensoriel : le goût et l'odorat (15 min)

- Parcours d'immersion au cœur du jardin aromatique et potager.
- Ateliers d'analyse sensorielle : identification guidée des plantes et variétés de légumes à travers les odeurs et les saveurs.

DÉROULEMENT - SUITE

- Phase de synthèse : association logique entre une identité olfactive/gustative et sa plante d'origine.

3. Éveil sensoriel : la vue et le toucher (15 min)

- Exercice de repérage et de collecte active au sein du jardin.
- Mise en adéquation scientifique : croisement des différents indicateurs observés (formes, textures, odeurs, saveurs) pour identifier précisément le nom et la variété de chaque légume.

4. Atelier pratique de culture et de semis (10 min)

- Découverte de la cabane de jardin, étude de la saisonnalité des cultures et manipulation des outils traditionnels.
- Application technique : réalisation individuelle d'un semis de graines traditionnelles (maîtrise des apports en terreau et en eau).

5. Phase de bilan et métacognition (5 min)

- Clôture de la séance, verbalisation des acquis théoriques et techniques de l'atelier.
- Transmission de conseils pratiques d'écocitoyenneté pour entretenir et faire grandir sa plante chez soi ou à l'école.
- Remise des godets de semis individuels.

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Pour les élèves de l'élémentaire, la visite du jardin de subsistance (ancêtre du potager familiale) devient le point de départ d'une démarche d'investigation scientifique (SVT) et d'une réflexion transversale sur l'alimentation et le développement durable (EDD) :

- **Sciences et Technologie (Biologie végétale & Écosystèmes) :**
  - *Le protocole expérimental des besoins vitaux :* Utiliser quelques graines supplémentaires en classe pour tester scientifiquement les variables de croissance. Isoler des pots témoins : *un pot sans eau, un pot dans le noir, un pot sans terre (sur du coton)*. Les élèves consignent les résultats pour valider de manière empirique les besoins vitaux des végétaux découverts au parc.
  - *La classification et l'anatomie :* Disséquer une graine de haricot ou de pois préalablement trempée dans l'eau pour identifier ses composants (*tégument, cotylédons, gemmule*). Réaliser un schéma légendé des parties d'une plante (racine, tige, feuille, fleur, fruit).

- **Éducation au Développement Durable (EDD) & Santé :**
  - *Enquête sur l'alimentation et la saisonnalité :* Étudier le concept de "jardin de subsistance" de 1900, où l'on ne mangeait que ce qui était produit sur place et de saison. Comparer ce modèle avec les circuits de distribution modernes (importations, hors-saison, empreinte carbone du transport des aliments).
  - *La préservation de la biodiversité :* Faire des recherches sur la notion de "légumes anciens" ou "variétés oubliées" observées au Bournat. Comprendre l'importance de la diversité génétique des semences paysannes face aux graines industrielles standardisées.

- **Français (Enrichissement lexical) :**
  - *Création d'un herbier culturel :* Faire sécher les feuilles de quelques herbes cultivées en classe ou ramassées pour composer un herbier. Chaque page doit comporter le nom commun de la plante, son nom scientifique, son dessin et ses usages culinaires ou médicinaux historiques

Visites autonomes & visites guidées

Les formules de visite sont complémentaires et s'adaptent à votre projet pédagogique.

1. Visite en autonomie “Le Parcours d'Observation Active”

- **Le dispositif :** Exploration libre des ruelles, des ateliers artisanaux, des espaces animaliers et de la fête foraine historique. Un livret d'aide à la visite est remis à l'accueil pour guider l'observation des élèves.
- **Durée conseillée :** 1h30 à 4h.

2. Visite guidée avec un médiateur “La Visite Conférence”

- **Thématique :** « La vie quotidienne d'un enfant à la campagne au tournant du XXe siècle. »
- **Durée :** 1h

Les 3 piliers de l'EAC

1. La Rencontre (Découvrir) — L'immersion dans la vie domestique de 1900

- **Cycle 2** (*Questionner le monde*) : Découverte immersive des lieux de vie (maison périgourdine, dortoir, cuisine, classe) et observation directe des objets du quotidien (fer à repasser en fonte, cheminée, lit à quenouilles, lampe à pétrole) en comparaison avec leur propre maison.
- **Cycle 3** (*Histoire & Géographie*) : Exploration guidée de l'habitat traditionnel et analyse matérielle des lieux. Décodage de l'organisation de l'espace domestique et des objets comme témoins du niveau de vie et du confort à la Belle Époque.

2. La Pratique (Faire) — L'analyse par le geste et le jeu de rôle

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & Expression*) : Manipulation ou mimes des tâches quotidiennes d'un enfant de 1900 (moudre le café, porter l'eau, laver le linge au lavoir, entretenir le feu). Enquête orale guidée sous forme de questions-réponses pour deviner l'utilité des objets inconnus.
- **Cycle 3** (*Histoire, Français & Théâtre/Mime*) : Analyse comparative guidée (hypothèses sur le fonctionnement technique des ustensiles d'époque). Reconstitution théâtralisée ou mime des étapes d'une journée type (matinée, travaux ménagers, école, veillée) pour éprouver la pénibilité des tâches manuelles.

3. Les Connaissances (Comprendre) — L'évolution des modes de vie

- **Cycle 2** (*Questionner le monde & EMC*) : Prise de conscience du temps qui passe et caractérisation des changements : absence d'électricité, d'eau courante et d'écrans. Découverte du rôle et du rythme des enfants d'autrefois au sein de la famille.
- **Cycle 3** (*Histoire, EDD & EMC*) : Compréhension des grandes mutations techniques et sociales (arrivée de l'électricité, mécanisation domestique, hygiène). Réflexion sur l'évolution des structures familiales, la répartition des rôles (hommes, femmes, enfants) et la sobriété énergétique d'autrefois.

—----------

Note pour l'enseignant - “Retour en classe”

Idéal après la Visite Conférence « La vie quotidienne d'un enfant en 1900 » ou le parcours d'observation.

Pour les élèves de l'élémentaire, la visite sert de fondement concret à l'apprentissage de l'Histoire (le XIXe siècle et la Belle Époque) et à l'exercice de l'esprit critique.

- **Questionner le monde / Histoire (L'évolution des modes de vie)**
  - *La journée type de l'écolier de 1900 :* Réaliser une frise chronologique comparée de la journée d'un enfant en 1900 et d'un enfant d'aujourd'hui. Mettre en évidence la place du travail domestique et agricole (corvées d'eau, soin aux animaux, aide aux champs) qui s'ajoutait au temps scolaire à l'époque.

  - *Enquête sur l'évolution des techniques et du confort :* Rédiger un court compte-rendu ou une fiche thématique sur l'absence d'électricité et d'eau courante dans les maisons d'habitation. Analyser comment l'organisation sociale et le rythme de vie (calé sur la lumière du jour et les saisons) dépendaient de ces contraintes techniques.

- **Enseignement Moral et Civique (EMC) & Droits de l'enfant**
  - *L'évolution du statut de l'enfant :* Ouvrir un débat en classe. À l'époque, les enfants étaient rapidement considérés comme une force
  - de travail nécessaire à la survie de la famille rurale. Mettre cette réalité historique en perspective avec les lois actuelles sur l'instruction obligatoire et la Convention internationale des droits de l'enfant.

- **Arts visuels (L'architecture et le patrimoine local)**
  - *Carnet du patrimoine périgourdin :* Étudier l'architecture vernaculaire observée dans les ruelles du parc (utilisation de la pierre sèche, des toits en lauze ou en tuiles plates, l'ingénierie du moulin). Les élèves peuvent dessiner un bâtiment du village en légendant ses spécificités architecturales régionales.

Informations pratiques

Préparer votre projet - avant la visite

- **Un accompagnement personnalisé :** Notre équipe adapte le parcours à vos objectifs pédagogiques et à la durée de votre visite.
- **Support pédagogique :** Mise à disposition d'un dossier d'accompagnement pédagogique pour préparer la sortie en classe et exploiter les notions au retour
- **Planification :** Large choix de dates et d'horaires. Réservation obligatoire pour les visites guidées et les ateliers
- **Accueil :** Retrait des billets directement sur place le jour J

Confort et sécurité - pendant la visite

- **Sécurisation :** Le parc est entièrement clos, piéton et sécurisé
- **Restauration :** Aires de pique-nique ombragées, couvertes et en pleine nature
- **Formules repas** sur demande
- **Grand parking gratuit** pour les autocars face à l'entrée

---

Gratuités

- **Tarifs préférentiels :** Grilles tarifaires spécifiques "Scolaires" (consulter nos fiches de réservation).
- **Gratuités :** Accès gratuit pour le professeur. Accès gratuit pour les AESH, les accompagnateurs (1 accompagnateur gratuit pour 10 enfants). Accès gratuit pour le chauffeur et prise en charge de son repas.

Contacts & Réservation

Réservations scolaires (toute l'année) : Fanny Calmeille

05 53 08 41 99

reservations@parclebournat.fr

Parc du Bournat — 191, Allée Paul-Jean Souriau, 24260 Le Bugue

Construisons ensemble votre journée en 1900.

