

Liens des activités avec les programmes scolaires

par cycle et par discipline

Mode d'emploi:

Ce document liste les sujets abordés lors des différentes activités en lien avec les programmes scolaires.

Pour chaque activité, les sujets sont classés par cycle et par discipline.

Ces sujets sont extraits des programmes scolaires et parfois complétés par des thèmes plus précis spécifiques à l'abbaye de Bon-Repos et aux thèmes des expositions (en couleur et indiqués par une flèche).

Exemple pour la visite patrimoine «Éclairages sur l'abbaye» pour le cycle 3:

Histoire des arts

- Relier les caractéristiques d'une architecture à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

→ **Architecture religieuse, architecture romane et gothique.**

SOMMAIRE

ACTIVITÉS PATRIMOINE

- 2 Éclairages sur l'abbaye
- 3 Les macles perdues
- 3 À vos balises
- 3 L'architecture au Moyen Age
- 3 Les bâtisseurs du Moyen Age
- 3 Mesures et tracés au Moyen Age
- 4 Le cycle de l'eau à Bon-Repos
- 4 Initiation pose d'ardoises
- 4 L'art du vitrail

ACTIVITÉS EXPOSITION

- 5 C'est In ouïe !
- 6 L'abbaye à l'oreille
- 6 Domaine sur écoute
- 6 Vroum, ploc, cui-cui !
- 7 Dessine moi un son !

ACTIVITÉS ART CONTEMPORAIN

- 7 L'homme qui faisait chanter les arbres
- 8 Sculpture écologique

CYCLE 2

Questionner le monde

- Se repérer dans le temps court et le mesurer / Lire l'heure.
 - **La journée du moine et ses activités quotidiennes.**
- Comprendre l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, etc.) à diverses époques.
 - **Le mode de vie d'un moine cistercien à l'époque médiévale.**
- (CE2) Repérer de grandes périodes historiques.
 - **Le Moyen Age.**
- Comprendre qu'un espace est organisé / reconnaître un paysage et ses éléments.
 - **L'organisation des espaces d'une abbaye et lecture du paysage cistercien.**

CYCLE 3

Histoire des arts

- Dégager par l'observation les principales caractéristiques techniques et formelles de l'architecture : matériaux, formes, agencement...
 - **L'observation des éléments d'architecture de l'abbaye.**
- Relier les caractéristiques d'une architecture à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
 - **L'architecture religieuse, architecture romane et gothique.**
- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.
- Se repérer dans un site patrimonial.

Histoire

- Thème: la société au Moyen Age et le rôle de l'Eglise.
 - **Le rôle et fonctionnement d'une abbaye cistercienne.**
- Thème: la Révolution.
 - **La fin de l'Ancien Régime, le déclin de l'ordre cistercien, la période de déclin de l'abbaye de Bon-Repos.**

CYCLE 4

Histoire des arts

- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une oeuvre dans une aire culturelle et dans un temps historique.
- Thème: Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.) / architecture religieuse au Moyen Age.
 - **L'observation et identification des éléments d'architecture de l'abbaye.**
 - **L'architecture religieuse, architecture romane et gothique.**

Histoire

- (5e) Thème: Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe siècles).
 - **Le rôle et fonctionnement d'une abbaye cistercienne, le monachisme.**
- (4e) Thème: La Révolution.
 - **La fin de l'Ancien Régime, déclin de l'ordre cistercien, période de déclin de l'abbaye de Bon-Repos.**

Enseignements Pratiques Interdisciplinaires : Culture et création artistique.

CYCLE 2 / CYCLE 3 / CYCLE 4

Histoire des arts

- Se repérer dans un site patrimonial.

Éducation physique et sportive

- Adapter ses déplacements aux différents milieux.

Géographie

- S'orienter dans l'espace, lire un plan.

L'architecture au Moyen Age

Du CM1 à la 5e

CYCLE 3

Arts plastiques

- Dégager par l'observation les principales caractéristiques techniques et formelles de l'architecture: matériaux, formes, agencement...
 - **L'observation des éléments d'architecture de l'abbaye.**
- Découvrir et expérimenter le travail en volume.
 - **La construction d'éléments d'architecture en maquette : arc en plein cintre,...**

Histoire des arts

- Relier les caractéristiques d'une architecture à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
 - **L'architecture religieuse, architecture romane et gothique.**

Les bâtisseurs du Moyen Age

Du CE2 à la 3e

CYCLE 2

Questionner le monde

- (CE2) Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.
 - **La découverte des métiers de l'architecture du Moyen Age et d'anciens outils de construction.**

CYCLE 3

Sciences et technologie

- Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, culturel, économique)
 - **L'évolution des outils de construction.**
- Identifier des familles de matériaux.
 - **Les matériaux de construction au Moyen Age et les matériaux locaux.**

Mesures et tracés au Moyen Age

Du CM1 à la 5e

CYCLE 3

Sciences et technologie

- S'approprier des outils, faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisé.
 - **La découverte des mesures anciennes et des outils de mesures du Moyen Age: cas pratique avec la corde à 13 nœuds.**

Mathématiques

- Raisonner, calculer, résoudre des problèmes.
- Mesurer des longueurs.
- Se repérer sur un plan.

CYCLE 3 / CYCLE 4

Sciences et technologie

- Identifier des formes d'énergie et des ressources en énergie.
 - **L'eau, source d'énergie à Bon-Repos**
- Comprendre l'énergie associée à un objet en mouvement.
 - **Le moulin à eau.**
- Découvrir l'évolution technologique (innovation, invention, principe technique).
 - **Le fonctionnement du réseau hydraulique au Moyen Age dans une abbaye cistercienne.**

Initiation pose d'ardoises

Du CE1 à la 3e

CYCLE 2

Arts plastiques

- Observer les effets produits par ses gestes et par les outils utilisés.
 - **Les outils et les gestes de l'ardoisier.**

CYCLE 3

Arts plastiques

- Mobiliser des gestes et des outils.
 - **Les outils et les gestes de l'ardoisier.**
- Découvrir les qualités physiques des matériaux.
 - **L'ardoise.**

Sciences et technologie

- Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage.
 - **La géologie locale du domaine de Bon-Repos.**

CYCLE 4

Histoire des arts

- Rendre compte de la rencontre avec un métier du patrimoine.

L'art du vitrail

Du CP à la 5e

CYCLE 2

Arts plastiques

- Observer les effets produits par ses gestes et par les outils utilisés
- Expérimenter les effets des couleurs et de la lumière.
 - **La découverte des vitraux cisterciens et de la technique de la grisaille.**

CYCLE 3

Arts plastiques

- Expérimenter la matérialité et la qualité de la couleur.
 - **La découverte des vitraux cisterciens et de la technique de la grisaille.**

CYCLE 1

Explorer le monde

- Découvrir les différentes manifestations de la vie animale.
 - **L'ouïe des animaux, le cri des animaux.**

Univers sonores

- Affiner son écoute : contrastes graves/aigus, faible/fort, lent/rapide,...
- Explorer et classer les sons.
 - **Les sons provenant de la nature, de l'homme ou du monde animal.**
- S'éveiller à la diversité linguistique.
 - **Les langues sifflées.**
- Explorer des instruments de musique.
 - **Les expérimentations des sculptures sonores à caresses de l'artiste José Le Piez.**

CYCLE 2

Questionner le monde

- Pratiquer des démarches scientifiques avec des expériences simples.
 - **Les expériences autour du son.**
- Connaître et identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
 - **Le son, un des moyens de communication des êtres vivants.**
- Connaître son corps et reconnaître des comportements favorables à sa santé.
 - **La sensibilisation aux dangers du bruit sur la santé.**

Éducation musicale

- Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée.

CYCLE 3

Sciences et technologie

- Découvrir les Interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
 - **Le son, un des moyens de communication des êtres vivants, découverte de la bioacoustique.**
- Comprendre les effets de l'activité humaine sur l'environnement.
 - **L'impact de la pollution sonore sur la biodiversité.**

Education musicale

- Décrire et comparer des éléments sonores issus de la biodiversité, d'aires géographiques ou culturelles **différents**.
- **Expérimenter les paramètres du son.**
- **Développer du lexique pour décrire le son.**

CYCLE 4

Physique chimie

- Décrire les conditions de propagation d'un son.
- Aborder des notions de fréquence : sons audibles, infrasons et ultrasons.

Education musicale

- Connaître la physiologie et le fonctionnement de l'audition: connaissance des risques.
- Aborder des notions d'acoustique et de physique du son: notion de Décibel.

SVT

- Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles: pollution sonore.
- Réfléchir à l'impact des situations sociales (environnement sonore urbain, écoute au casque, concerts,...) sur la santé auditive.
- (4e) Mettre en évidence le rôle du cerveau dans la réception et l'intégration d'informations multiples (message nerveux,...).
 - **Le signal sonore.**

Enseignements Pratiques Interdisciplinaires : Corps, santé, bien-être et sécurité.

CYCLE 1

Univers sonores

- Affiner son écoute

CYCLE 2

Éducation musicale

- Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature.

Questionner le monde

- Identifier **par le son** des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.
- Découvrir l'évolution des sociétés à travers des modes de vie et des techniques à diverses époques.
 - **L'écoute de sons issus du quotidien d'un moine à l'époque médiévale.**

Domaine sur écoute

Du CE2 à la 6e

CYCLE 2

Éducation musicale

- Développer une écoute attentive.
- Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature.

Questionner le monde

- Se situer dans l'espace et dans le temps: lire un plan.
- Comprendre qu'un espace est organisé / reconnaître un paysage et ses éléments.
 - **L'organisation des espaces du domaine de Bon-Repos par l'écoute d'un paysage sonore.**

CYCLE 3

Éducation musicale

- Décrire et comparer des éléments sonores dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Histoire des arts

- Se repérer dans un site patrimoniale.
- Relier **par le biais du son**, les caractéristiques d'une architecture à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Vroum, ploc, cui-cui !

Du CP au Lycée

CYCLE 2 / CYCLE 3 / CYCLE 4

Éducation musicale

- Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature issus de contextes variés.
 - **La biophonie, l'anthropophonie, la géophonie.**

CYCLE 2

Éducation musicale

- Imaginer des représentations graphiques de la musique.
- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.
- Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée.

Questionner le monde

- Mobiliser des outils numériques.

CYCLE 3

Éducation musicale

- Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.
- Développer le lexique pour décrire le son.
- Composer une partition graphique et une réalisation sonore.

CYCLE 4

Éducation musicale

- Manipuler plusieurs formes de représentations graphiques de la musique à l'aide d'outils numériques.

L'homme qui faisait chanter les arbres

Du PS au CP

CYCLE 1

Univers sonores

- Explorer les propriétés sonores des matériaux.
 - **Les propriétés sonores du bois.**
- Enrichir son imaginaire musical.
- Manipuler des instruments.
 - **Les sculptures sonores à caresses de l'artiste José Le Piez.**

Questionner le monde

- Se sensibiliser à l'environnement et au respect de la nature.
- Développer son imaginaire.

CYCLE 2

Éducation musicale

- Explorer la diversité des matériaux sonores.
 - **Les propriétés sonores du bois.**

Questionner le monde

- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (chaîne alimentaire, biodiversité,...).
 - **La niche écologique.**

CYCLE 2

Arts plastiques

- Se sensibiliser à l'art contemporain.
- Réaliser un objet par l'assemblage.

→ **L'assemblage de différents morceaux de bois d'essences et de tailles différentes.**

Questionner le monde

- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (chaîne alimentaire, biodiversité,...).

→ **La niche écologique.**

CYCLE 3

Arts plastiques

- Appréhender les notions de présentation de l'œuvre dans l'espace ainsi que la place du spectateur.

→ **L'œuvre participative.**

- Expérimenter le travail en volume.

→ **L'assemblage.**

- Découvrir les qualités physiques d'un matériau.

→ **Le bois.**

Sciences et technologie

- Comprendre la notion de réseau trophique.

→ **La niche écologique.**

CYCLE 4

Arts plastiques

- Appréhender la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace.

→ **L'in situ**

- Mobiliser les sens en arts plastiques.

→ **La vue, l'ouïe et le toucher.**