

Actions éducatives

Dossier de présentation des actions éducatives du Cedp47 Paysage & Médiation

- Parcours de la **Convention Éducative (47)**
- Parcours du dispositif **Pass Culture**
- Parcours pédagogiques **cycles 1 à 4**

Mai 2023

Sommaire général

- Présentation du CEDP47 Paysage&Médiation page 3
- Nos actions éducatives page 4
- Convention Éducative du Département 2023-2024 page 5
- Pass culture 2023-2024 : nos offres vitrines page 6
- Carte de nos parcours pédagogiques page 7
- Actions éducatives : cycle 1 page 8
- Actions éducatives : cycle 2 page 10
- Actions éducatives : cycle 3 page 14
- Actions éducatives : cycle 4 page 20

L'association

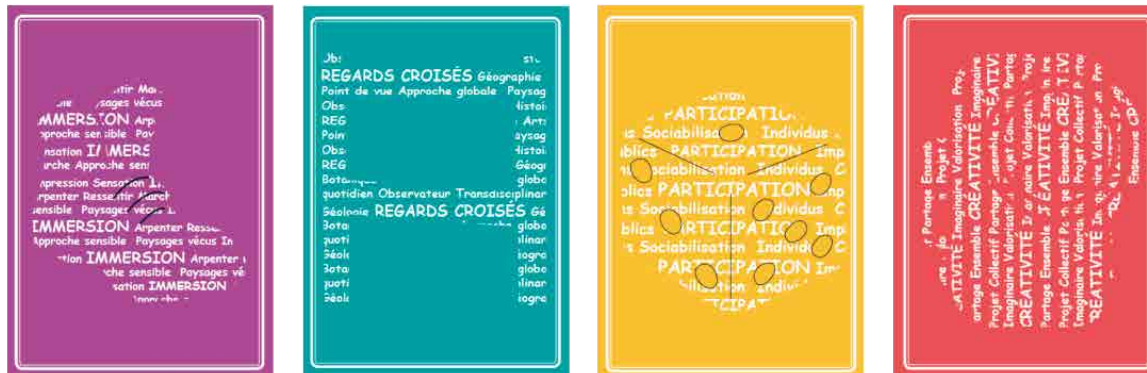
Depuis 1999, l'association CEDP47 (Centre d'Étude et de Découverte du Paysage), arpente les chemins, les routes et les rues pour explorer, observer et interpréter les paysages du Lot-et-Garonne.

Agréé «structure Jeunesse Education Populaire» et Pôle ressources culturel départemental, le CEDP47 Paysage et Médiation organise et anime des actions de médiations, conçoit des outils d'interprétation et accompagne des porteurs de projets dans la mise en valeur des paysages. L'objectif de ces projets et animations est d'accompagner les habitants (résidents lot-et-garonnais ou de passage) dans leur re-découverte des paysages.

L'approche par les paysages signifie une découverte de notre environnement dans sa dimension matérielle, (diversité des formes du relief, du bâti et du vivant, la végétation, les cultures, les plantes, les animaux, les hommes, leur organisation du territoire), constamment en mouvement, et une dimension sensible, propre à chacun d'entre nous (notre perception faite d'impressions, de sensations, d'émotions, etc...).

Le travail du CEDP47 consiste à fournir des clés de lecture pour observer et comprendre l'évolution des paysages et à proposer des espaces de partage et de rencontres pour laisser s'exprimer la dimension sensible de chacun.

Chacune de nos actions est évaluée selon quatre critères:



Immersion

Regards croisés

Participation

Créativité

Les domaines d'activité

ANIMATION - MEDIATION :

Balade-paysage Tout public, animations, actions éducatives sur et hors-temps scolaire

INTERPRETATION - VALORISATION :

conception d'outils de découverte du paysage et du patrimoine (mobilier, jeux, sentiers...), accompagnement de projets de valorisation



Au Cedp47, nous aimons apprendre en jouant ! La sensibilisation au paysage et l'accès aux connaissances se font par des jeux d'observation, de dessins et des ateliers adaptés aux niveaux des élèves et à la thématique choisie.

Sur temps scolaire ou hors temps scolaire, nous concevons des parcours de découverte sur mesure, en concertation avec les enseignants ou les animateurs.

La découverte du paysage ouvre des perspectives dans des domaines variés : l'observation des traces du passé, la découverte des mémoires collectives et individuelles, des œuvres produites, et permet de voyager dans l'espace et dans le temps. Nous privilégions une culture du regard, de l'attention et de la prise de conscience des élèves sur leur environnement proche.

Pour interroger les systèmes complexes dans lesquels nous vivons -à la ville comme à la campagne-, mettre en relation le local et le global et développer un goût et une curiosité du monde qui nous entoure, nous concevons des outils et supports in situ, adaptés aux lieux et aux contextes.



Nous intervenons sur l'ensemble du département Lot-et-Garonne et nous adaptons les propositions, les lieux, les thématiques au projet pédagogique et au niveau des élèves.

N'hésitez pas à nous contacter par mail ou par téléphone pour tout renseignement complémentaire et pour nous faire part de vos projets. Suite à cette première prise de contact, nous établissons une proposition adaptée à vos demandes, ainsi qu'un devis.

Tarifs :

- Parcours de découverte accompagné : à partir de 90 € hors frais kilométriques
- Parcours jeu / rallye : à partir de 150 € hors frais kilométriques



[Retour au sommaire p. 2](#)

Toutes les modalités pratiques sont indiquées sur les fiches que vous pouvez télécharger en cliquant sur les titres.

Lot-et-Garonne : [Viv\(r\)e le paysage](#)

Découvrir les paysages, c'est voyager dans l'espace et dans le temps. Éduquer son regard et cultiver une attention à son environnement proche. Au cours de nos explorations, nous essayons de comprendre les systèmes complexes dans lesquels nous vivons, à la ville comme à la campagne, en mettant en relation le local et le global. L'objectif est de développer un goût et une curiosité du monde qui nous entoure... à la recherche de traces du passé, en fouillant les mémoires collectives et individuelles, en favorisant la créativité et l'imaginaire par le questionnement et l'interprétation.

Agen : [La ville est à nous !](#)

La ville comme espace à vivre, à partager, à construire. A partir d'une balade exploratoire dans Agen, les élèves s'interrogent sur le développement et les aménagements de ce paysage urbain. Dans un second temps, l'approche de la ville se poursuit par la rencontre et une discussion avec un urbaniste pour comprendre qui « fabrique » la ville ? Comment ? Avec quelles compétences ? Quelle place est-elle laissée au citoyen ? Une projection de film, suivie d'un débat, complétera la réflexion sur la ville.

Agen : [Regards croisés sur le fleuve Garonne](#)

L'approche du fleuve Garonne sera plurielle. Proposée d'un point de vue historique et patrimonial, à travers une balade-paysage en milieu urbain, elle sera complétée par un focus sur la biodiversité du fleuve avec la découverte de la réserve naturelle frayère d'Alouse et l'étude des espèces de poissons migrateurs. In situ, les élèves pourront également appréhender le programme Life de réintroduction de l'Alouse, couplé à visite de pisciculture. L'objectif de cet itinéraire est d'interroger le rapport de l'homme à cet espace fragile, de questionner le citoyen sur son lien au fleuve.

Agen/Moirax/Vianne : [Médiévales cités](#)

Parcours de découverte in situ à Agen, Moirax ou Vianne, en complément d'un atelier aux archives départementales sur le thème de l'essor des villes au Moyen Âge ou sur le rôle de l'église au Moyen Âge.

St-Sardos : [Aux origines de la guerre de Cent Ans](#)

Entre les paysages de la basse vallée du Lot et le contexte de la guerre de Cent Ans, le CEDP47 propose une balade découverte autour du village de Saint-Sardos, sur le sentier «Aux origines de la guerre de Cent Ans». Fondation et caractéristiques de la bastide, contexte historique, guerre de Cent Ans, paysages d'hier et d'aujourd'hui, nous accompagnons les élèves à travers un parcours ludique et en équipe en lien avec la bande dessinée « L'étincelle de Saint-Sardos » de Damour.

Couthures^{Garonne} : [Garonne, mouvante, Garonne vivante !](#)

Balade-paysage (2 km) dans le village de Couthures-sur-Garonne, centrée sur le lien du village avec le fleuve. Les élèves participent à des jeux d'observations du paysage fluvial, visant à échanger, questionner et comprendre les liens avec le fleuve Garonne, l'histoire du village de Couthures-sur-Garonne, les activités passées et présentes et les dynamiques d'évolution liées à la ressource du fleuve et la culture du risque inondation.

Villeneuve^{Lot} : [Paysage\(s\) en questions](#)

Du réel...

La place du paysage dans notre quotidien est aujourd'hui centrale. Les stratégies d'aménagement, la qualité du cadre de vie sont intimement liées aux paysages. À partir de l'observation et de l'interprétation d'un paysage de bord du Lot, les élèves étudieront son évolution dans le temps, son aménagement et la modification de sa perception.

...à la création artistique,

À partir des collections du musée, découverte de la peinture de paysage. Comprendre comment l'artiste crée l'illusion du réel : construction (plans et perspectives), touche, palette...

Albret : [Raconte-moi ton patrimoine](#)

Cet itinéraire propose une étude des paysages et de l'histoire de l'Albret à travers ses monuments remarquables. La double intervention d'un artiste photographe et d'un écrivain invite les élèves à éduquer leur regard sur un support de valorisation que constitue la carte postale.

Projet départemental : [Walk on the mook](#)

S'initier au journalisme en se lançant dans un projet de mook ! Construire une publication résolument hybride, entre magazine, revue et livre, en s'appuyant sur l'accompagnement expert de journalistes professionnels. Tenter l'aventure du reportage et de l'enquête approfondie au plus près de chez soi... en mode collaboratif. Le principe est d'apprendre à questionner son quotidien, découvrir avec un regard nouveau son environnement et rendre compte de son mode de vie, de son rapport au territoire et à ses habitants.



CONVENTION
ÉDUCATIVE

DE LOT-ET-GARONNE

Pour réserver un parcours via l'offre Pass Culture, contactez-nous :

Nous sélectionnons un parcours adapté à votre demande, nous fixons une date, le tarif et nous publions une offre réservable via la plateforme ADAGE.

Côté ville : Viv(r) le paysage

Découverte d'un paysage urbain : observation de l'habitat, l'architecture, l'urbanisme, les transports et modes de vie en ville. L'objectif est de développer un goût et une curiosité du monde qui nous entoure... à la recherche de traces du passé, en fouillant les mémoires collectives et individuelles, en favorisant la créativité et l'imaginaire par le questionnement et l'interprétation.

Côté campagne : Viv(r) le paysage

Découverte des paysages ruraux : leurs composantes, leurs caractéristiques naturelles et artificielles ; leurs évolutions à travers témoignages photographiques et les mémoires des habitants et/ou paysans.

Agen : Regards croisés sur le fleuve Garonne !

L'approche du fleuve Garonne sera plurielle. Proposée d'un point de vue historique et patrimonial, à travers une balade-paysage en milieu urbain, elle sera complétée par un focus sur la biodiversité du fleuve avec la découverte de la réserve naturelle frayère d'aloise et l'étude des espaces de poissons migrateurs. In situ, les élèves pourront également appréhender le programme Life de réintroduction de l'Aloise, couplé à une visite de pisciculture. L'objectif de cet itinéraire est d'interroger le rapport de l'homme à cet espace fragile, de questionner le citoyen sur son lien au fleuve.

Agen : De la ville antique à la ville durable

Itinérance en quête d'indices pour comprendre l'évolution du paysage urbain, depuis la ville antique jusqu'à nos jours. À travers ce parcours, nous interrogeons les processus d'évolution et de développement de la ville d'Agén dans son environnement. Quels sont les signes visibles de cette évolution ? Quelles motivations politiques et urbanistiques ont dicté ces transformations successives ? Notre regard se porte également sur le rapport entre l'humain et la nature en ville, du lien avec Garonne, vers une ville plus verte et durable.

Agen : La ville, lieu de tous les possibles

Miroir du monde, lieu d'émerveillement, objet de désir, espace en métamorphose, la ville a été décrite comme étant le lieu de tous les possibles par de nombreux auteurs du XIXe siècle. Sous forme d'enquête, ce parcours propose d'interroger cette vision de la ville, d'observer l'évolution de l'espace urbain et des modes de vie au XIXe siècle à travers les rues d'Agén.

Agen : Le Moyen Âge en balade !

Parcours découverte dans les rues d'Agén à la recherche de traces et indices de la ville médiévale. Les élèves sont munis d'un carnet d'énigmes et de jeux d'observation pour une découverte active. Le parcours est ainsi rythmé par plusieurs étapes pour découvrir l'habitat médiéval, les modes de vie, les fortifications, l'organisation politique, la place de l'Église.

Moirax : Le Moyen Âge en balade !

Parcours de visite découverte dans le village et autour du prieuré Notre-Dame de Moirax. Une découverte de l'histoire des lieux passés, présents... à travers une approche sensorielle !

St-Sardos : Aux origines de la guerre de Cent Ans

En lien avec la bande dessinée « L'étincelle de Saint-Sardos » de Damour aux éditions Sud-Ouest, ce parcours de 3 km retrace pas à pas l'histoire de la guerre de Saint-Sardos. Fondation et caractéristiques de la bastide, contexte historique, guerre de Cent Ans, paysages d'hier et d'aujourd'hui, nous accompagnons les élèves à travers un parcours ludique et en équipe.

Nérac : À l'assaut de Nérac !

Parcours de découverte du centre historique à travers les différents sites remarquables de Nérac. Dans la peau d'espions à la solde de Louis XIII, les élèves réalisent une série de missions regroupant des thématiques liées à l'histoire, l'architecture, l'organisation urbaine de Nérac et aux personnages historiques qui ont marqués l'histoire de cette cité royale.

Nérac : Et au milieu coule la Baïse

Le Parc Royal de la Garenne en rive droite, les Jardins du Roy en rive gauche et au milieu, coule la Baïse. Ce parcours de découverte le long de l'allée des 3000 pas et du chemin de halage nous plonge entre Renaissance et Belle époque pour observer, interroger et jouer avec l'histoire de l'aménagement du parc, des modes de vie et de loisirs et du transport fluvial sur la Baïse.

Couthures/Garonne : Garonne, mouvante, Garonne vivante !

Balade-paysage (2 km) dans le village de Couthures-sur-Garonne, centrée sur le lien du village avec le fleuve. Les élèves participent à des jeux d'observations du paysage fluvial, visant à échanger, questionner et comprendre les liens avec le fleuve Garonne, l'histoire du village de Couthures-sur-Garonne, les activités passées et présentes et les dynamiques d'évolution liées à la ressource du fleuve et la culture du risque inondation.



Carte de nos parcours pédagogiques

[Retour au sommaire p. 2](#)



Cycle 1 [p. 8](#)

[Prayssas p. 9](#)

[Agen p. 9](#)

Cycle 2 [p. 10](#)

[Prayssas p. 11](#)

[Agen p. 11 et p. 12](#)

[Ste-Bazeille p. 12](#)

[Moirax p. 13](#)

[Nérac p. 13](#)

Cycle 3 [p. 14](#)

[Ste-Bazeille p. 15](#)

[Couthures/Garonne p. 15](#)

[Agen p. 16 et p. 17](#)

[Lamontjoie p. 17](#)

[Nérac p. 18](#)

[Vianne p. 19](#)

[Moirax p. 19](#)

Cycle 4 [p. 20](#)

[Agen p. 21](#)

[Couthures/Garonne p. 22](#)

[Lamontjoie p. 22](#)

[Nérac p. 23](#)

[Vianne p. 24](#)

Actions éducatives : cycle 1

Retour à la carte p.7

- Prayssas : Parcours Jeu - Attrape Raisin, à la découverte de Prayssas p. 9

- Agen : Balade découverte - Agen, Garonne, Masse et Canal p. 9



Cycle 1

Retour aux actions éducatives c.1 p. 8

Prayssas

Parcours Jeu : Attrape Raisin, à la découverte de Prayssas

Durée : 2h

Parcours : 1 km dans le village de Prayssas

Rdv : Halle au Chasselas

Attrape raisin est un parcours de découverte du village de Prayssas à travers un jeu de piste jalonné de défis à relever.

En écho avec l'histoire de la culture du chasselas à Prayssas, les enfants incarnent les vigneronns du village et doivent répondre aux défis des villageois pour récupérer des bouchons en liège.

Répartis en équipe, et à l'aide d'un dé, ils déambulent dans le village pour découvrir l'histoire de Prayssas, la forme circulaire de sa trame urbaine et l'architecture des bâtiments.

Objectifs pédagogiques :

- Découverte du village par le jeu
- Appréhender l'espace et l'organisation du village (forme circulaire)
- Repérer les bâtiments qui marquent l'histoire du village (église, remparts, puits...)
- Découverte d'activités et/ou métiers anciens



Agen

Balade découverte : Agen, Garonne, Masse et Canal

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Café-vélo à Agen

Balade-découverte à partir de la prairie du pont-canal, jusqu'à l'écluse en traversant le pont.

À travers ce parcours, les enfants sont amenés à observer et comparer la Masse, Garonne et le canal, en créant leurs fiches d'identité. Le regard sera également porté sur le lien entre la ville et ces trois éléments marquant des paysages d'Agen.

À chaque étape de la balade, les enfants doivent compléter les fiches d'identité à partir de temps d'observation, d'échanges et de jeux de découverte.

Objectifs pédagogiques :

- Observer les différences entre le fleuve, la rivière et le canal
- Observer le lien entre la ville et le fleuve
- Découverte des métiers et activités liés au fleuve et au canal (éclusier, batelier, haleur...)



Actions éducatives : cycle 2

Retour à la carte [p.7](#)

- Prayssas : Parcours Jeu - Attrape Raisin, à la découverte de Prayssas [p. 11](#)
- Agen : Balade découverte - Agen, Garonne, Masse et Canal [p. 11](#)
- Agen : Balade découverte - En quête de vivant [p. 12](#)
- Ste-Bazeille : Parcours jeu - dans la peau d'un chercheur [p. 12](#)
- Moirax : Parcours découverte de Moirax [p. 13](#)
- Nérac : Parcours découverte de Nérac [p. 13](#)



Cycle 2

Retour aux actions éducatives c.2 p. 10

Prayssas

Parcours Jeu : Attrape Raisin, à la découverte de Prayssas

Durée : 2h

Parcours : 1 km

Rdv : Halle au Chasselas

Attrape raisin est un parcours de découverte du village de Prayssas à travers un jeu de piste jalonné de défis à relever.

En écho avec l'histoire de la culture du chasselas à Prayssas, les enfants incarnent les vigneronns du village et doivent répondre aux défis des villageois pour récupérer des bouchons en liège.

Répartis en équipe, et à l'aide d'un dé, ils déambulent dans le village pour découvrir l'histoire de Prayssas, la forme circulaire de sa trame urbaine et l'architecture des bâtiments.

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender l'espace et l'organisation du village (village circulaire)
- Repérer les bâtiments qui marquent l'histoire du village (église, remparts, puits...)
- Découverte d'activités et/ou métiers anciens



Agen

Balade découverte : Agen, Garonne, Masse et Canal

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Café-vélo à Agen

Balade-découverte à partir de la prairie du pont-canal, jusqu'à l'écluse en traversant le pont.

À travers ce parcours, les enfants sont amenés à observer et comparer la Masse, Garonne et le canal, en créant leur fiche d'identité. Le regard sera également porté sur le lien entre la ville et ces trois éléments marquant des paysages d'Agen.

À chaque étape de la balade, les enfants doivent compléter les fiches d'identité à partir de temps d'observation, d'échanges et des jeux de découverte.

Objectifs pédagogiques :

- Observer les différences entre le fleuve, la rivière et le canal
- Observer le lien entre la ville et le fleuve
- Découverte des métiers et activités liés au fleuve et au canal (éclusier, batelier, haleur...)



Cycle 2

Retour aux actions éducatives c.2 p. 10

Agen

Balade découverte : en quête de vivant !

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Rue Péristyle du Gravier

Balade-découverte dans les rues d'Agen par le biais de jeux d'observation. Les élèves ont amenés à s'interroger sur la place de la végétation dans la ville et notre rapport au sauvage.

Ce parcours propose à la fois un état des lieux du paysage urbain et laisse part à l'imagination des élèves-citadins-citoyens quant au devenir de cet espace urbain, en quête d'une ville plus verte et plus durable.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre le fleuve Garonne et la ville d'Agen
- Interroger notre rapport au sauvage
- Observer la place de l'arbre dans la ville
- Imaginer une ville plus verte et plus durable



Ste-Bazeille

Parcours jeu : dans la peau d'un chercheur

Durée : 2h30

Parcours : 2 km

Rdv : Rue du port

Parcours de découverte à Ste-Bazeille dans les pas d'un historien, d'un géographe, d'un naturaliste et d'un archéologue. À partir de documents iconographiques, d'objets, de cartes et de plans, les élèves sont amenés à retracer l'histoire de Ste-Bazeille et l'évolution des paysages environnant en réalisant une série d'ateliers ludiques.

En option : découverte de la fresque Garonne Grandeur Nature en autonomie ou animée.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre Garonne et Ste-Bazeille
- Observer l'évolution du fleuve
- Découverte par le jeu des métiers liés à la recherche (archéologie, histoire, géographie...)



Cycle 2

Retour aux actions éducatives c.2 p. 10

Moirax

Parcours découverte de Moirax

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Parking du prieuré de Moirax

Depuis la prairie derrière le prieuré, observation du site et de sa situation, par rapport à la vallée de la Garonne et aux coteaux de Gascogne, pour évoquer l'implantation religieuse du XI^e siècle.

Les élèves découvrent ensuite le village de Moirax, sa structure et son architecture, et s'intéressent aux modes de vie des habitants du Moyen-Age. La visite se poursuit par l'espace de l'ancien prieuré et l'évocation de la vie monastique.

Enfin, à travers différents jeux d'observation, les élèves s'initient à l'esthétique de la sculpture et de l'architecture romane de l'église Notre-Dame.

Objectifs pédagogiques :

- Découverte de la sauveté de Moirax
- Paysages et implantation humaine
- Un chantier au Moyen Âge
- Le monachisme au Moyen Âge
- L'architecture romane et gothique



Nérac

Parcours découverte de Nérac

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

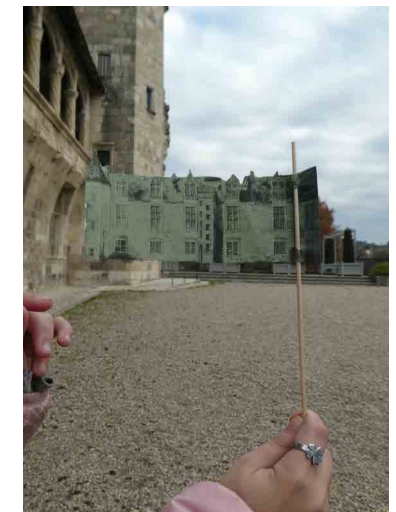
Rdv : Château-musée Henri IV / parking du Parc Royal de la Garenne

À travers un parcours commenté les élèves sont amenés à observer le paysage urbain, l'architecture des monuments néracais, comparer l'environnement actuel avec des documents d'archives, s'interroger sur les évolutions passées et à venir de la ville.

Variantes de l'animation : Nérac de l'implantation médiévale à la Renaissance, Nérac XIX^e, Nérac Jardins et Parc Royal de la Garenne

Objectifs pédagogiques :

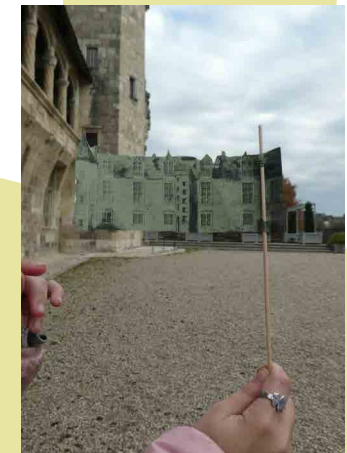
- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Actions éducatives : cycle 3

Retour à la carte [p.7](#)

- Ste Bazeille : Parcours jeu : dans la peau d'un chercheur [p. 15](#)
- Couthure-sur-Garonne : vivre en bord de Garonne [p. 15](#)
- Agen : Parcours découverte du paysage urbain [p. 16](#)
- Agen : Rallye découverte du paysage urbain [p. 16](#)
- Agen : Balade découverte - En quête de vivant [p. 17](#)
- Lamontjoie : Rallye découverte de Lamontjoie [p. 17](#)
- Nérac : Parcours découverte [p. 18](#)
- Nérac : Rallye découverte [p. 18](#)
- Vianne : Rallye découverte de Vianne [p. 19](#)
- Moirax : Parcours découverte de Moirax [p. 19](#)



Cycle 3

Retour aux actions éducatives c.3 p. 14

Ste-Bazeille

Parcours jeu : dans la peau d'un chercheur

Durée : 2h30

Parcours : 2 km

Rdv : Rue du port

Parcours de découverte à Ste-Bazeille dans les pas d'un historien, d'un géographe, d'un naturaliste et d'un archéologue. À partir de documents iconographiques, d'objets, de cartes et de plans, les élèves sont amenés à retracer l'histoire de Ste-Bazeille et l'évolution des paysages environnant en réalisant une série d'ateliers ludiques.

En option : découverte de la fresque Garonne Grandeur Nature en autonomie ou animée.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre Garonne et Ste-Bazeille
- Observer l'évolution du fleuve
- Découverte par le jeu des métiers liés à la recherche (archéologie, histoire, géographie...)



Couthures/Garonne

Couthure-sur-Garonne : vivre en bord de Garonne

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : l'accueil de Gens de Garonne

Au plus près du fleuve Garonne, les élèves observent le paysage, en dessinent les grandes lignes et se repèrent sur des cartes à différentes échelles, pour appréhender le cours.

De courts textes, mettant en scène des éléments du paysage, permettent aussi d'évoquer ceux-ci.

Le regard est aussi porté sur le village, de façon ludique, en partant en quête des traces des activités liées au fleuve, ou sur les marchandises autrefois transportées sur Garonne, à travers un jeu de reconnaissance.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre Garonne et Couthures
- Découverte et observation des paysages de Garonne
- Découverte des activités liées au fleuve



Cycle 3

Retour aux actions éducatives c.3 p. 14

Agen

Parcours découverte du paysage urbain

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Passerelle piétonne du Gravier

À travers un parcours commenté les élèves sont amenés à observer le paysage urbain, l'architecture des monuments agenais, comparer l'environnement actuel avec des documents d'archives, s'interroger sur les évolutions passées et à venir de la ville.

Variantes de l'animation : Agen médiéval, Agen XIX^e, Art dans la ville

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Agen

Rallye découverte du paysage urbain

Durée : 2h30

Parcours : 2 km

Rdv : Passerelle piétonne du Gravier

Répartis en équipes et munis d'un livret de jeu, les participants doivent réaliser une série de mission visant à mener une recherche active pour observer l'évolution de la ville d'Agen à travers son patrimoine.

Durant leur parcours, les participants seront amenés à découvrir l'histoire de la ville et son évolution à travers les siècles.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Cycle 3

Retour aux actions éducatives c.3 p. 14

Agen

Balade découverte : en quête de vivant !

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Rue Péristyle du Gravier

Balade-découverte dans les rues d'Agen par le biais de jeux d'observation. Les élèves ont amenés à s'interroger sur la place de la végétation dans la ville et notre rapport au sauvage.

Ce parcours propose à la fois un état des lieux du paysage urbain et laisse part à l'imagination des élèves-citadins-citoyens quant au devenir de cet espace urbain, en quête d'une ville plus verte et plus durable.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre le fleuve Garonne et la ville d'Agen
- Interroger notre rapport au sauvage
- Observer la place de l'arbre dans la ville
- Imaginer une ville plus verte et plus durable



Lamontjoie

Rallye découverte de Lamontjoie

Durée : 2h30

Parcours : 1,5 km

Rdv : Place du Dominé

En demi-classe, les élèves sont répartis en équipes, munis d'un livret de jeu et doivent réaliser une série de missions visant à mener une recherche active pour découvrir l'histoire et l'organisation urbaine de la bastide de Lamontjoie.

En parallèle du rallye en autonomie, l'autre demi-classe participe à une découverte accompagnée de la bastide et des paysages des coteaux de Gascogne.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Découverte d'une bastide
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Cycle 3

Retour aux actions éducatives c.3 p. 14

Nérac

Parcours découverte de Nérac

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

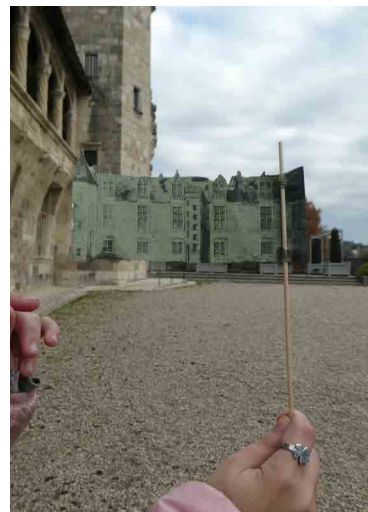
Rdv : Château-musée Henri IV / parking du Parc Royal de la Garenne

À travers un parcours commenté les élèves sont amenés à observer le paysage urbain, l'architecture des monuments néracais, comparer l'environnement actuel avec des documents d'archives, s'interroger sur les évolutions passées et à venir de la ville.

Variantes de l'animation : Nérac de l'implantation médiévale à la Renaissance, Nérac XIX^e, Nérac Jardins et Parc Royal de la Garenne

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Nérac

Rallye découverte de Nérac

Durée : Journée complète

Parcours : 4 km

Rdv : Hameau de Nazareth, Place Devic

Depuis le hameau de Nazareth, jusqu'à la Capitainerie du Petit Nérac, en passant par le Parc Royal de la Garenne et le centre ville historique, retraçons l'histoire de Nérac, une cité royale implantée de part et d'autre de la Baïse.

Répartis en équipes et missionnés par Eugène Simon, photographe agenais du XIX^e siècle, les élèves doivent réaliser une série de défis pour récupérer des photographies anciennes de Nérac tout en questionnant l'histoire de la ville, du parc et leur évolution.

Variantes de l'animation : possibilité d'effectuer le parcours en deux demi-journées.

Objectifs pédagogiques :

- Lecture de paysage
- Découverte du parc de la Garenne et des jardins du roi
- Histoire de la batellerie et aménagement de la Baïse
- Architectures
- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine



Cycle 3

Retour aux actions éducatives c.3 p. 14

Vianne

Rallye découverte de Vianne

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Rue de la Résistance

En demi-classe, les élèves sont répartis en équipes, munis d'un livret de jeu et doivent réaliser une série de missions visant à mener une recherche active pour découvrir l'histoire et l'organisation urbaine de la bastide de Vianne.

En parallèle du rallye en autonomie, l'autre demi-classe participe à une découverte accompagnée de la bastide et des paysages de la vallée de la Baïse.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Découverte d'une bastide
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Moirax

Parcours découverte de Moirax

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Parking du prieuré de Moirax

Depuis la prairie derrière le prieuré, observation du site et de sa situation par rapport à la vallée de la Garonne et aux coteaux de Gascogne, pour évoquer l'implantation religieuse du XI^e siècle.

Les élèves découvrent ensuite le village de Moirax, sa structure et son architecture, et s'intéressent aux modes de vie des habitants du Moyen Âge. La visite se poursuit par l'espace de l'ancien prieuré et l'évocation de la vie monastique.

Enfin, à travers différents jeux d'observation, les élèves s'initient à l'esthétique de la sculpture et de l'architecture romane de l'église Notre-Dame.

Objectifs pédagogiques :

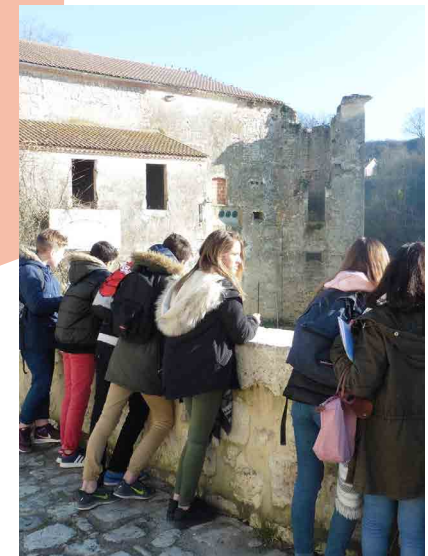
- Découverte de la sauveté de Moirax
- Paysages et implantation humaine
- Un chantier au Moyen Âge
- Le monachisme au Moyen Âge
- L'architecture romane et gothique



Actions éducatives : cycle 4

Retour à la carte [p.7](#)

- Agen : Parcours découverte du paysage urbain [p. 21](#)
- Agen : Rallye découverte du paysage urbain [p. 21](#)
- Couthure-sur-Garonne : vivre en bord de Garonne [p. 22](#)
- Lamontjoie : Rallye découverte de Lamontjoie [p. 22](#)
- Nérac : Parcours découverte [p. 23](#)
- Nérac : Rallye découverte [p. 23](#)
- Vianne : Rallye découverte de Vianne [p. 24](#)



Cycle 4

Retour aux actions éducatives c.4 p. 20

Agen

Parcours découverte du paysage urbain

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Passerelle piétonne du Gravier

À travers un parcours commenté les élèves sont amenés à observer le paysage urbain, l'architecture des monuments agenais, comparer l'environnement actuel avec des documents d'archives, s'interroger sur les évolutions passées et à venir de la ville.

Variantes de l'animation : Agen médiéval, Agen XIX^e, Art dans la ville

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Agen

Rallye découverte du paysage urbain

Durée : 2h30

Parcours : 2 km

Rdv : Passerelle piétonne du Gravier

Répartis en équipes et munis d'un livret de jeu, les participants doivent réaliser une série de mission visant à mener une recherche active pour observer l'évolution de la ville d'Agen à travers son patrimoine.

Durant leur parcours, les participants seront amenés à découvrir l'histoire de la ville et son évolution à travers les siècles.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Cycle 4

Retour aux actions éducatives c.4 p. 20

Couthures/Garonne

Couthure-sur-Garonne : vivre en bord de Garonne

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : l'accueil de Gens de Garonne

.....

Au plus près du fleuve Garonne, les élèves observent le paysage, en dessinent les grandes lignes et se repèrent sur des cartes à différentes échelles, pour appréhender le cours.

De courts textes, mettant en scène des éléments du paysage, permettent aussi d'évoquer ceux-ci.

Le regard est aussi porté sur le village, de façon ludique, en partant en quête des traces des activités liées au fleuve, ou sur les marchandises autrefois transportées sur Garonne, à travers un jeu de reconnaissance.

Objectifs pédagogiques :

- Observer le lien entre Garonne et Couthures
- Découverte et observation des paysages de Garonne
- Découverte des activités liées au fleuve



Lamontjoie

Rallye découverte de Lamontjoie

Durée : 2h30

Parcours : 1,5 km

Rdv : Place du Dominé

.....

En demi-classe, les élèves sont répartis en équipes, munis d'un livret de jeu et doivent réaliser une série de missions visant à mener une recherche active pour découvrir l'histoire et l'organisation urbaine de la bastide de Lamontjoie.

En parallèle du rallye en autonomie, l'autre demi-classe participe à une découverte accompagnée de la bastide et des paysages des coteaux de Gascogne.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Découverte d'une bastide
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Cycle 4

Retour aux actions éducatives c.4 p. 20

Nérac

Parcours découverte de Nérac

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

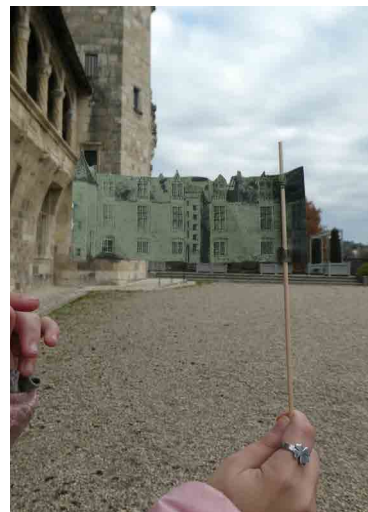
Rdv : Château-musée Henri IV / parking du Parc Royal de la Garenne

À travers un parcours commenté les élèves sont amenés à observer le paysage urbain, l'architecture des monuments néracais, comparer l'environnement actuel avec des documents d'archives, s'interroger sur les évolutions passées et à venir de la ville.

Variantes de l'animation : Nérac de l'implantation médiévale à la Renaissance, Nérac XIX^e, Nérac Jardins et Parc Royal de la Garenne

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Nérac

Rallye découverte de Nérac

Durée : Journée complète

Parcours : 4 km

Rdv : Hameau de Nazareth, Place Devic

Depuis le hameau de Nazareth, jusqu'à la Capitainerie du Petit Nérac, en passant par le Parc Royal de la Garenne et le centre ville historique, retraçons l'histoire de Nérac, une cité royale implantée de part et d'autre de la Baïse.

Répartis en équipes et missionnés par Eugène Simon, photographe agenais du XIX^e siècle, les élèves doivent réaliser une série de défis pour récupérer des photographies anciennes de Nérac tout en questionnant l'histoire de la ville, du parc et leur évolution.

Variantes de l'animation : possibilité d'effectuer le parcours en deux demi-journées.

Objectifs pédagogiques :

- Lecture de paysage
- Découverte du parc de la Garenne et des jardins du roi
- Histoire de la batellerie et aménagement de la Baïse
- Architectures
- Observation du paysage urbain
- Évolution de la trame urbaine
- Paysages et implantation humaine



Cycle 4

Retour aux actions éducatives c.4 p. 20

Vianne

Rallye découverte de Vianne

Durée : 2h

Parcours : 1,5 km

Rdv : Rue de la Résistance

En demi-classe, les élèves sont répartis en équipes, munis d'un livret de jeu et doivent réaliser une série de missions visant à mener une recherche active pour découvrir l'histoire et l'organisation urbaine de la bastide de Vianne.

En parallèle du rallye en autonomie, l'autre demi-classe participe à une découverte accompagnée de la bastide et des paysages de la vallée de la Baïse.

Objectifs pédagogiques :

- Observation du paysage urbain
- Découverte d'une bastide
- Paysages et implantation humaine
- Architecture



Retrouvez toutes nos actualités et nos actions en cours sur :

www.cedp47.com

... et également sur les réseaux sociaux :

www.facebook.com/cedp47

www.instagram.com/cedp47