

À LA DÉCOUVERTE DES PAYSAGES

SUR LES PAS DE MATHÉO




PUY-de-DÔME
MON DÉPARTEMENT

Pour se repérer sur le site, les différentes étapes de la quête proposée aux élèves sont indiquées ci-dessous :

POINT DE DÉPART DE LA QUÊTE

Différents lieux à proximité de l'Espace Grand Site de France peuvent servir de point de départ, ne pas hésiter à se déplacer entre l'esplanade derrière le restaurant (vue panoramique) et les espaces devant les restaurants.

Si la montée a été faite par le Panoramique, on rejoindra l'esplanade derrière les restaurants en empruntant les escaliers qui se trouvent sur la gauche. Si la montée a été effectuée par les Muletiers, on rejoindra l'esplanade derrière les restaurants en allant sur la droite.

Dans tous les cas, il est important de laisser les enfants s'imprégner quelques minutes de l'ambiance et des paysages alentours.

Ce point de départ permet de poser et d'expliquer l'objet de la quête.

Il est aussi le point d'observation et de réalisation de l'étape 1.



La carte postale à rapporter à Mathéo



Présenter cette photographie aux enfants, en leur racontant que cette très vieille carte postale a été retrouvée dans leur école. Elle date de 1908 et montre le premier train qui, il y a 100 ans, mettait deux heures pour rejoindre le sommet du volcan depuis Clermont.

La carte postale à rapporter à Mathéo



Lire aux enfants la narration suivante : « L'homme au premier plan est Marcel, l'arrière-arrière-grand-père paternel, ou, plus simplement, le grand-père du grand-père de Mathéo. On sait que Mathéo travaille au sommet du puy de Dôme. Il serait certainement très content de voir cette carte. Notre mission est donc de la lui apporter. Le problème, c'est que l'on ne sait pas exactement où travaille Mathéo

sur le site. Pour le retrouver, nous avons une énigme à résoudre. Afin de trouver la solution, nous allons devoir assembler différents indices. Chercher les indices sera l'occasion pour nous de découvrir et d'observer des paysages en haut du puy de Dôme » !

L'arbre généalogique de Mathéo



Cet arbre généalogique peut être utilisé, au besoin, pour aider les enfants à comprendre le lien de famille entre Marcel et Mathéo.

UN PAYSAGE, ÇA SE SENT... ET ÇA SE RESSENT !

L'objectif de l'étape 1 est d'approcher le paysage par une lecture sensible, en sollicitant tous ses sens mais aussi ses émotions.

DIRECTION > ÉTAPE 1

L'activité se déroule sous forme de questions de l'adulte aux enfants.

Dire aux enfants la phrase suivante : « Pour avoir accès aux premiers indices permettant de retrouver Mathéo, tu dois répondre à quelques questions. »

1) Demander aux enfants de fermer les yeux. Puis leur poser la question : « Quels sons, quels bruits entends-tu ? »

Parmi les réponses qui peuvent surgir : des chants d'oiseaux, des pépiements, les bruits de moteur des agents du site, des climatiseurs, l'essoufflement de marcheurs, des aboiements de chiens, des discussions des marcheurs qui arrivent ou redescendent, des cris d'enfants...

2) Demander aux enfants d'ouvrir les yeux puis de toucher le sol, la roche. Leur poser la question : « Que sens-tu sous tes doigts ? »

Exemples de réponses possibles : c'est doux, rugueux, mouillé, humide, sec, granuleux, froid, lisse, herbeux, goudronneux...

3) Demander aux enfants de fermer à nouveau les yeux puis d'inspirer et souffler bien fort. Leur poser la question : « Quelles odeurs sens-tu ? »

Exemples de réponses possibles : l'odeur du mouillé, des grillades, de l'essence, le parfum de quelqu'un, de la fumée de cigarette, de l'air froid...

4) Demander aux enfants de regarder autour d'eux. Leur poser la question : « Que vois-tu autour de toi ? », « Quelle est la couleur du ciel ? », « Que vois-tu dans le ciel ? », « Que vois-tu au loin ? »

Exemples de réponses possibles : bleu, gris, des nuages, une traînée d'avion, des oiseaux, des parapentes, du mouvement, le Sancy, des villages, des routes, des champs...



POUR RESSENTIR UN PAYSAGE, J'UTILISE MES SENS !

Demander aux enfants d'associer chaque image à un sens que l'être humain possède. Une liste de mots est fournie au besoin en bas de la page. En lien avec l'activité précédente, questionner les élèves sur les sens qu'ils ont le plus utilisés et sur ceux qu'ils n'ont pas utilisés.



Odorat

Toucher

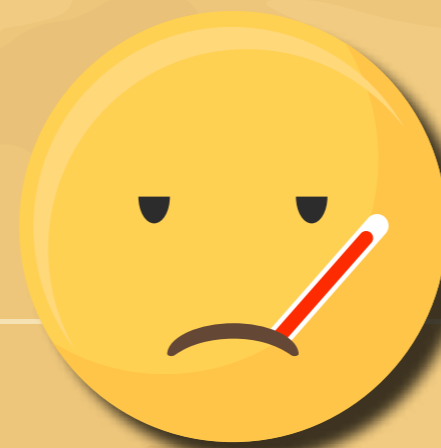
Vue

Goût

Ouïe

POUR RESSENTIR UN PAYSAGE, J'UTILISE MES ÉMOTIONS

Un paysage peut aussi être ressenti et ce ressenti sera différent selon son humeur du jour et ses émotions. Pour commencer, faire parler les élèves autour des émoticônes, en leur demandant quelle émotion chacun d'entre eux exprime. Les réponses sont ici données à titre indicatif, il est surtout important de laisser libre cours à l'expression des élèves. On peut ainsi voir un émoticône joyeux (en haut à gauche), triste (au centre), en colère (en haut à droite), endormi (en bas à gauche), malade (en bas à droite). « Et toi, comment te sens-tu ? ». On peut ensuite demander aux enfants de choisir l'émoticône qui représente le mieux leur état d'esprit actuel, si possible en détaillant et en expliquant pourquoi.



La phrase mystère ci-dessous répond à la question « Où est Mathéo ? »

INDICE POUR LA QUÊTE

Indice n° 1 : La quête est basée sur le décodage du nom du lieu où travaille Mathéo. À chaque étape, de nouvelles lettres apparaîtront dans le décodeur. Toutes ne seront pas à utiliser. Ici, il convient de laisser les enfants observer la phrase et son décodeur puis d'écouter et de valider leurs propositions. Laisser les enfants faire des propositions, les valider et leur demander de les noter sur leur petite feuille.

⇒	*	●	★	○	←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◄	►	◂	▸	▹	►				
A					F	G	H				K	L					R												W	X	Y	Z

○ ▽ ▲ ⇒ ● ○ ◀ ○ ↘ ▲ ↙ ○ ★ ○ ↘ ○ △ ● ▶ △ ○





— — **A** — —

— — — — **L** —

— —

— — **R** — — **R** —

VALIDÉ





DIRECTION > ÉTAPE 2

Afin de développer le sens de l'orientation des élèves, on peut les amener à trouver l'étape suivante. Leur demander de se tourner de façon à être face à l'antenne, puis leur montrer les photographies page suivante. Leur demander s'il faut partir sur la droite ou sur la gauche.

Puis s'engager sur le chemin balisé vers l'ouest (en laissant l'arrivée du chemin des Muletiers sur votre gauche) et continuer d'avancer jusqu'à retrouver les photos p. 13 ; le banc entouré marque le croisement qui est le point d'observation de l'étape 2.







A wooden signpost with a sign that says "ÉTAPE 2". The sign is made of wood with a grain pattern and is mounted on a wooden post. The text "ÉTAPE 2" is written in white, bold, uppercase letters on the sign.

ÉTAPE 2

UN PAYSAGE, ÇA SE LIT !

L'objectif de cette étape est de revenir sur l'utilisation du sens de la vue, qui est le plus mobilisé dans l'étude d'un paysage, tout en montrant comment la grille de lecture par plans s'applique. Cette activité permet, en les isolant, d'identifier des éléments constitutifs d'un paysage. Elle peut être l'occasion de remobiliser du vocabulaire appris dans l'année (devant/derrière, près/loin, etc.). Elle permet également de voir les traces des activités humaines et donne un aperçu de la manière dont les hommes aménagent leurs territoires.





La recette pour bien lire un paysage :

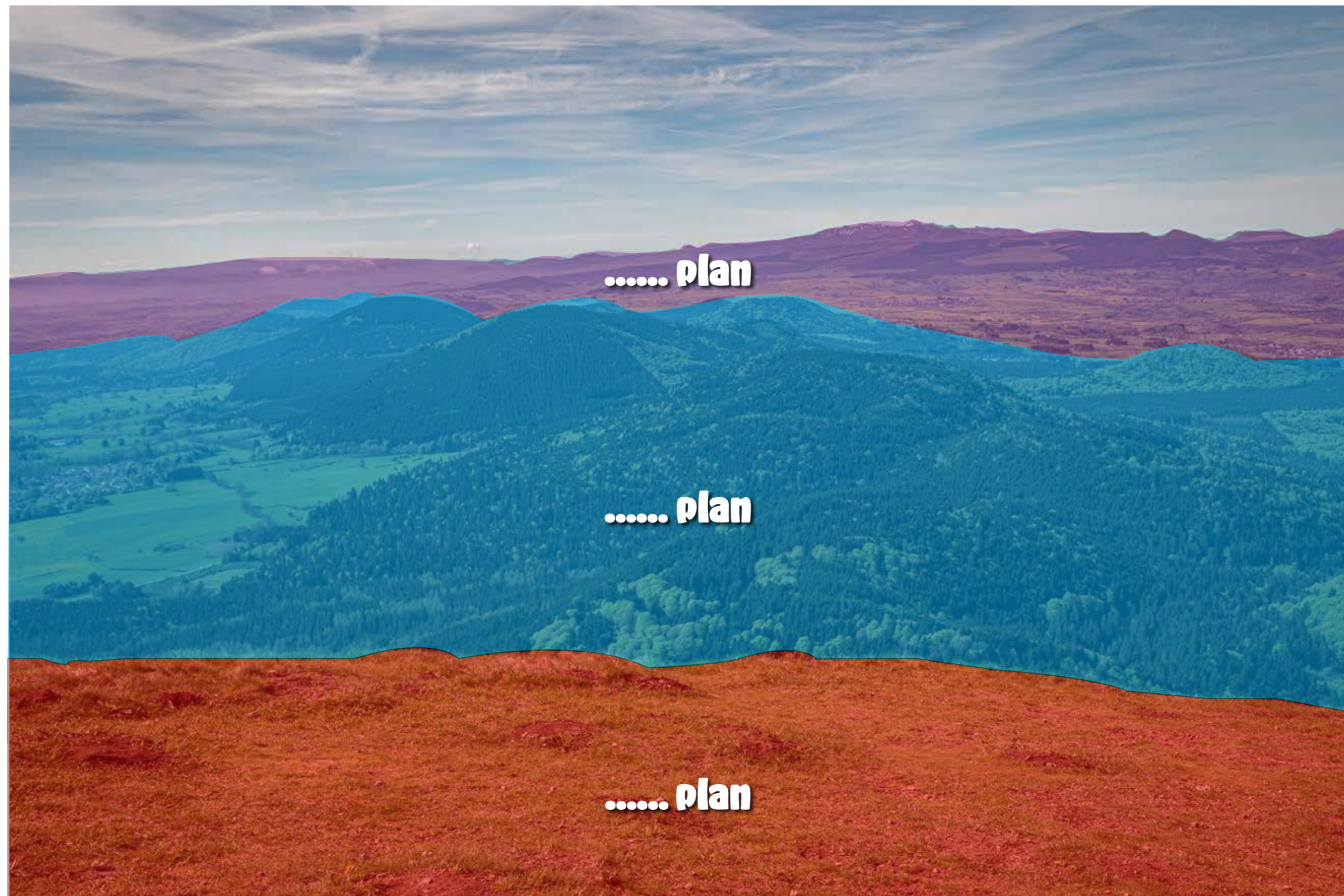
Pour mieux observer un paysage, on le découpe en trois plans, un peu comme un puzzle.

Au **1^{er} plan**, c'est ce qui est le plus proche de nous.

Au **2^e plan**, c'est ce qui est au milieu du paysage.

Au **3^e plan**, c'est ce qui est au fond, à l'arrière, le plus loin de nous. On l'appelle aussi arrière-plan.





Demander aux enfants de dire où sont les 1^{er}, le 2^e et le 3^e plans sur la photo où les limites sont déjà tracées. Voici la correction : de haut en bas les plans sont agencés ainsi : 3^e plan, 2^e plan, 1^{er} plan.



Le 1^{er} plan :

Interroger les enfants sur tout ce qu'ils voient au 1^{er} plan, en leur demandant de commencer leur réponse par « Je vois... » (exemples de réponses possibles : je vois de l'herbe, de la terre, le sommet du puy de Dôme...).



Le 2^e plan :

Interroger les enfants sur tout ce qu'ils voient au 2^e plan, en leur demandant de commencer leur réponse par « Je vois... » (exemples de réponses possibles : je vois des routes, des champs cultivés, des maisons, un village, des bois, des arbres, des chemins...).



Le 3^e plan :

Interroger les enfants sur tout ce qu'ils voient au 3^e plan, en leur demandant de commencer leur réponse par « Je vois... »

(exemples de réponses possibles : je vois des maisons isolées, des fermes, des montagnes, des champs, des prairies, le massif du Sancy...).

Remarque : les réponses proposées ne le sont qu'à titre indicatif.

Les prairies, champs cultivés, routes, fermes isolées et hameaux peuvent être lisibles au 2^e comme au 3^e plan.



La phrase mystère ci-dessous répond à la question « Où est Mathéo ? »

Les nouvelles lettres données par le décodeur sont indiquées en rouge. Là aussi, laisser les enfants faire des propositions, les valider et leur demander de les noter sur leur petite feuille. La réponse se trouve page suivante.

⇒	*	●	★	○	←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◄	►	◃	◅	◆	◇		
A	B		D		F	G	H			K	L	M				Q	R										W	X	Y	Z

○▽▲⇒●○ ◀○↘▲↙○ ★○ ↘○△●▶△○

---A--- ---L- ---R--R-





— — A — —

— — M _ L _

D _

M _ R _ _ R _

VALIDÉ





DIRECTION > ÉTAPE 3

Dire aux enfants que le chemin à prendre est celui de gauche et laisser l'un d'entre eux indiquer celui-ci, puis montrer les photos page suivante. Les barrières sont le point de repère pour l'arrêt de l'étape 3. Les enfants sont ainsi guidés vers le panorama nord et les paysages de la Chaîne des Puys.



POINT D'OBSERVATION DE L'ÉTAPE 3

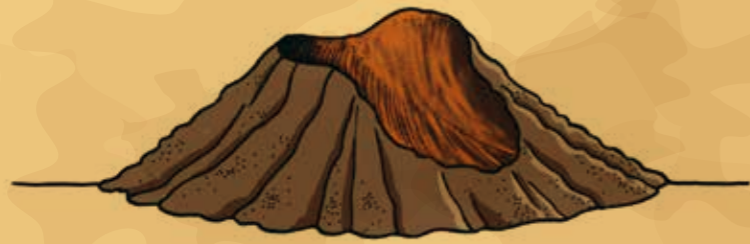


Arrêt : faire installer les élèves le long de la dernière rangée de barrière avant le virage à droite qui mène au panorama nord. Leur demander de regarder le paysage qu'ils ont devant eux et recueillir leurs impressions. Sur la page suivante, quelques photographies et informations peuvent vous aider, si besoin, à commenter le paysage en distinguant les dômes et les cônes.

Zoom sur dôme ou cône : quelle est la différence ?

La Chaîne des Puys est le plus récent ensemble volcanique de France métropolitaine : sa formation s'étale entre 95 000 et 6 000 ans. Sur près de 32 kilomètres, elle comprend plus de 80 volcans endormis, caractéristiques de deux grands types d'activités volcaniques.

CÔNE



L'activité volcanique effusive : la lave forme de longues coulées, avec de faibles projections qui produisent des scories quand elles refroidissent. L'accumulation de ces scories ou petites projections donne un cône.

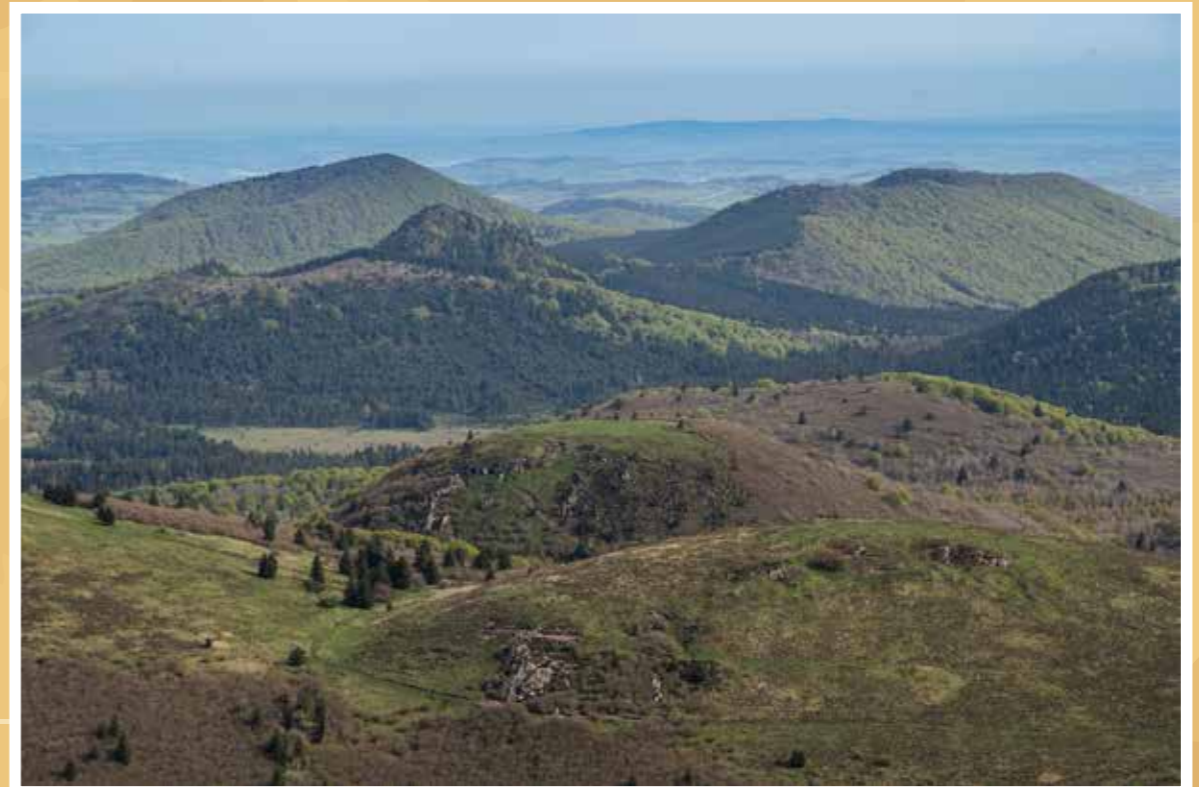


Le puy de Pariou est en forme de cône. Il est reconnaissable par son accès aménagé (sous forme de passerelle en bois) et par sa pente dénudée qui fait ressortir la couleur rougeâtre des anciennes scories de projection. Cette pente en partie dénudée est due à un surpâturage (lorsque le bétail pâture trop la végétation) ancien. Le puy des Goules, et ses deux cratères emboîtés, est au second plan.

DÔME



L'activité volcanique explosive s'accompagne de violentes explosions, avec des nuées ardentes de cendres, de roches incandescentes et de gaz. La lave visqueuse s'accumule et forme un dôme en refroidissant.



Le petit Suchet (au premier plan) et le Cliersou (au second plan) sont deux exemples de puys en dôme plat.

Pour que les enfants soient à l'aise et puissent observer et dessiner dans les meilleures conditions, les installer ici.



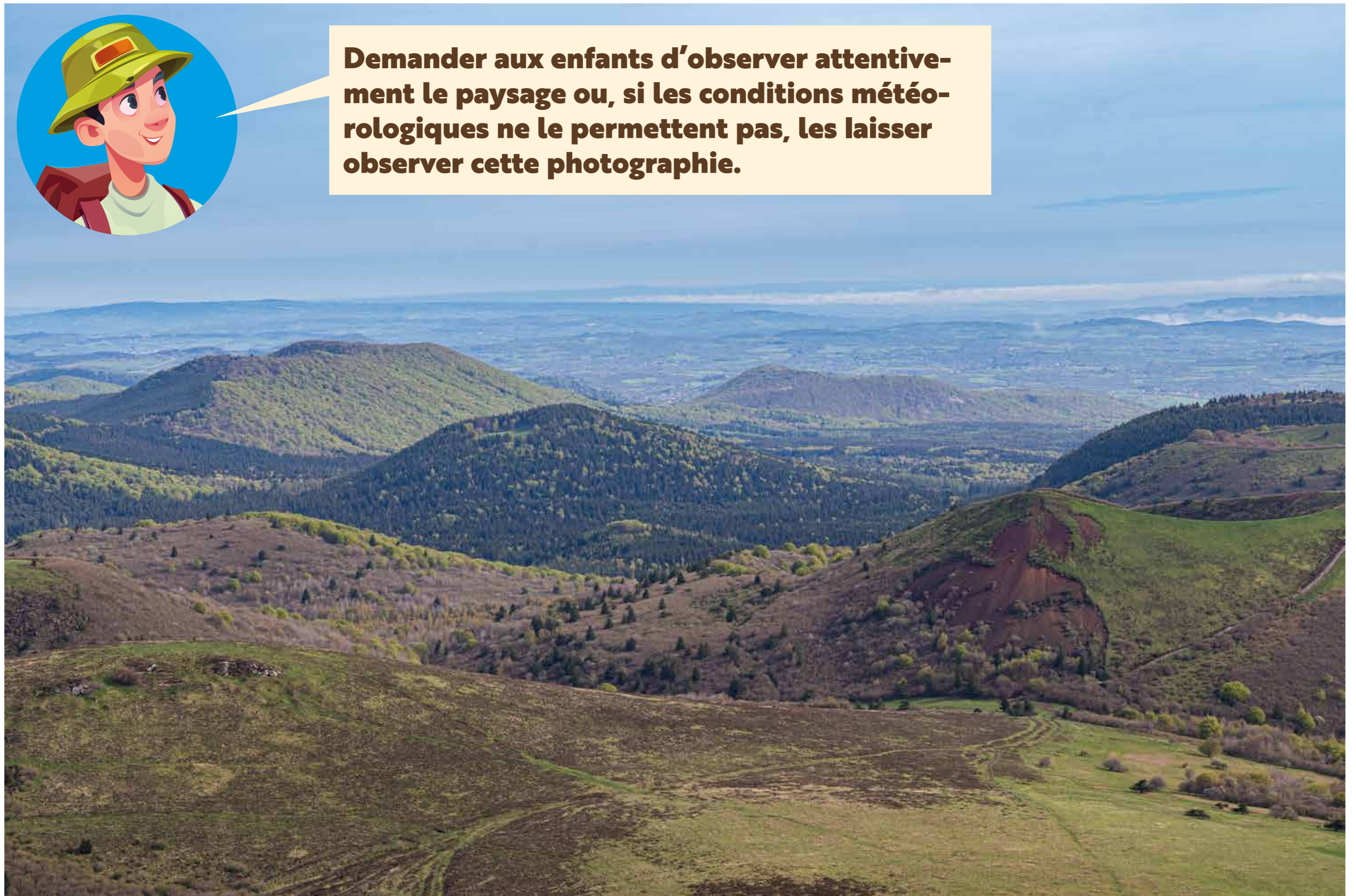
ÉTAPE 3

LE PAYSAGE EST UN JEU !

Grâce au jeu, les enfants sont amenés à réfléchir sur ce qu'est un paysage, objet géographique mais aussi objet artistique. L'alignement des puys et les deux types d'édifices volcaniques (les dômes et les cônes) se prêtent particulièrement au dessin. L'activité peut être poursuivie et enrichie au retour en classe, dans le cadre d'un projet en arts plastiques par exemple.

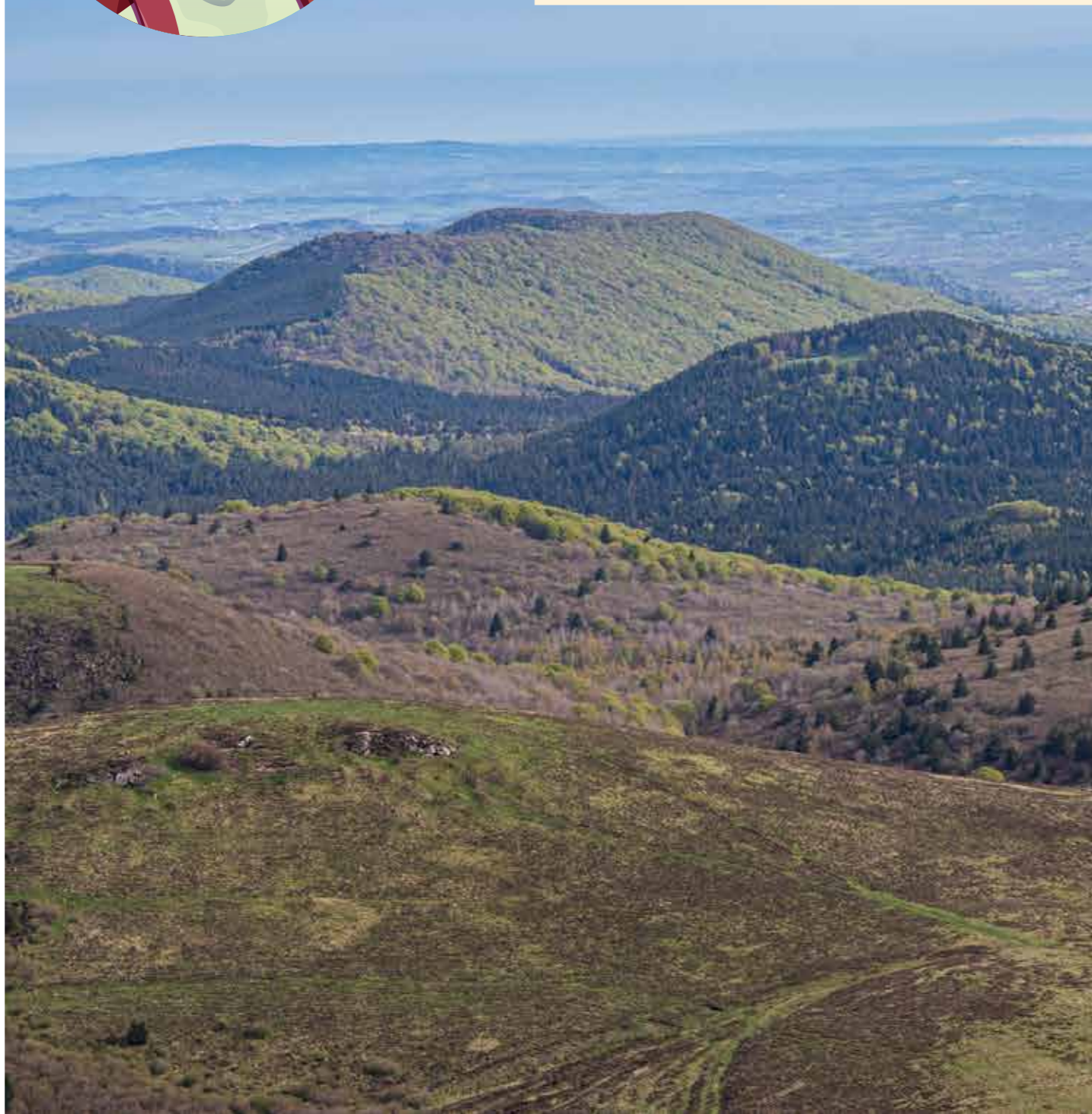


Demander aux enfants d'observer attentivement le paysage ou, si les conditions météorologiques ne le permettent pas, les laisser observer cette photographie.





Distribuer à chaque enfant la feuille A5 et son support, fournis avec le livret, où figure une reproduction du paysage dont une partie a été cachée. Il s'agit maintenant pour eux, à l'aide du crayon à papier qu'ils ont apporté, de dessiner la partie manquante. L'activité ne doit durer que quelques minutes. Une fois terminée, passer à l'indice n°3.



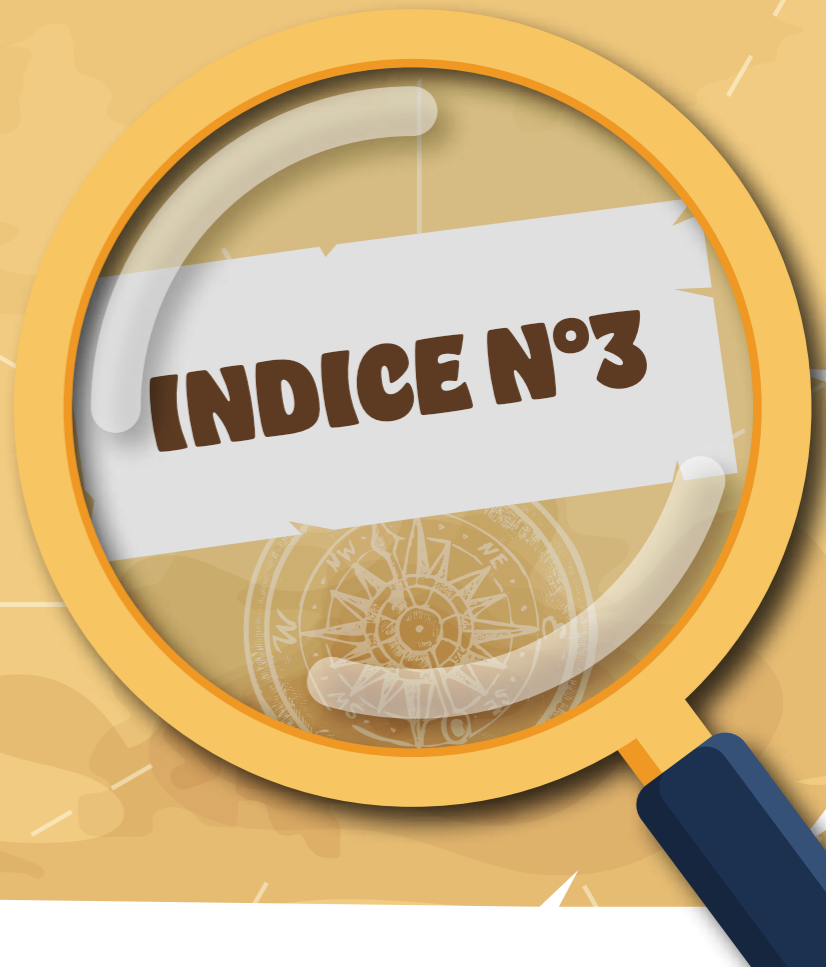
La phrase mystère ci-dessous répond à la question « Où est Mathéo ? »

Les nouvelles lettres données par le décodeur sont indiquées en rouge. Laisser les enfants faire des propositions, les valider et leur demander de les noter sur leur petite feuille. La réponse se trouve page suivante.

⇒	*	●	★	○	←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◄	►	◂	◃	◅	◆	◇	◈	◉
A	B	C	D		F	G	H		J	K	L	M			P	Q	R		T		V	W	X	Y	Z						

○▽▲⇒●○ ◀○↘▲↙○ ★○ ↘○△●▶△○

---A--- ---M_L_ D_ M_R__R_



○ ▽ ▲ → ● ○ ◀ ○ ↘ ▲ ↙ ○ ★ ○ ↘ ○ △ ● ▶ △ ○

__ P A C _ T _ M P L _ D _ M _ R C _ R _

VALIDÉ



DIRECTION > ÉTAPE 4

Montrer les photos p. 33 avec le repère à trouver cerclé de rouge. Demander aux enfants d'indiquer la direction. Poursuivre le chemin balisé et aller jusqu'au repère des tables panoramiques de la Limagne / Forez, devant les vestiges du temple de Mercure (p. 34).





POINT D'OBSERVATION DE L'ÉTAPE 4

Arrêt étape 4 : se mettre face au panorama sur Clermont-Ferrand et la faille de Limagne, avec les vestiges du temple de Mercure dans le dos.



UN PAYSAGE, ÇA S'AMÉNAGE !

L'objectif de l'étape 4 est double. D'abord, par un jeu d'observation, il s'agit de montrer qu'un paysage est aménagé par les sociétés humaines en fonction de leurs besoins. Puis de faire comprendre que ces besoins ont changé dans le temps, de même que les aménagements. Pour ce faire, un jeu de comparaison entre des images anciennes et récentes permettra aux enfants de relever quelques-uns de ces changements.



Laisser les enfants observer la vue panoramique sur Clermont et la Limagne. La photo proposée ici peut se substituer à l'observation en cas de temps trop couvert. Puis leur demander : « Que voyez-vous ? À quoi ça sert ? ».

Parmi les réponses possibles :

- Une ville, des maisons, des constructions pour habiter, travailler, jouer, aller à l'école, se loger, consommer.
- Des routes pour circuler, faire du vélo, rouler en voiture.
- Des parkings pour se garer, stationner.
- Des champs, des cultures pour se nourrir, nourrir les animaux, des prés pour les animaux (vaches, moutons).
- Des bois pour se promener, chasser, avoir du bois.



L'activité suivante repose sur un jeu de va-et-vient entre des photos actuelles du site et des cartes postales des années 1910. On peut ainsi demander aux enfants de comparer les photographies sur le mode « Quelles différences vois-tu ? ». Un choix peut être fait en fonction du temps dévolu à l'activité, toutes les comparaisons ne sont pas obligatoires pour finir la quête. On peut même envisager de travailler sur les comparaisons au retour en classe.

1 - le temple de Mercure aujourd'hui et hier

2 - les restaurants, la gare, l'aménagement général du sommet aujourd'hui et hier

3 - le chemin de fer et le sommet aujourd'hui et hier



1 Le temple de Mercure aujourd'hui et hier



Cette carte postale date d'environ 1900. Les enfants peuvent noter quelques différences parmi lesquelles :
la disparition de la tour d'observation (remplacée par une antenne de télévision et un bâtiment interministériel) ; un nouveau bâtiment (l'espace temple de Mercure), des vestiges du temple (mieux mis en valeur grâce aux campagnes de fouilles du XXI^e siècle et au programme de restauration du Conseil départemental du Puy-de-Dôme, par exemple avec la restitution de murs d'enceinte et de soutènement ou bien la reconstruction sur toute sa hauteur d'origine de l'angle sud-est...).

2

Les restaurants, la gare, l'aménagement général du sommet aujourd'hui et hier



Beaucoup de différences peuvent être trouvées entre le site d'aujourd'hui et cette photographie datée approximativement de 1911. En voici quelques-unes : les chemins sont délimités et bétonnés pour éviter le piétinement et l'érosion, les restaurants et les boutiques ont été réhabilités (transformés avec des matériaux modernes pour mieux se fondre dans le paysage), la gare est dorénavant souterraine, on ne voit pas le train au sommet...

3

le chemin de fer et le sommet



Parmi les différences qui peuvent être notées :

Aujourd'hui, le train à crémaillère, le Panoramique des Dômes, fonctionne à l'électricité et contribue donc à diminuer les émissions de gaz à effet de serre. Son ancêtre, lui aussi à crémaillère, fonctionnait à l'eau et au charbon ; il a été en service pendant 20 ans. Si les enfants ne le remarquent pas, on peut leur faire noter que la sécurité des passagers à l'époque était toute relative même si le train allait moins vite (1 h 45 depuis Clermont pour 14,8 km de trajet). Des différences peuvent aussi être relevées concernant l'aménagement du sommet, avec les chemins balisés et les marches bétonnées pour accéder aux vestiges du temple de Mercure.

La phrase mystère ci-dessous répond à la question « Où est Mathéo ? »

Les nouvelles lettres données par le décodeur sont indiquées en rouge. Laisser les enfants faire des propositions, les valider et leur demander de les noter sur leur petite feuille. La réponse se trouve page suivante.

⇒	*	●	★	○	←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◄	►	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

○▽▲⇒●○ ◀○↘▲↙○ ★○ ↘○△●▶△○

__PAC_ T_MPL_ D_ M_RC_R_



DÉCODAGE DES INDICES

○▽▲⇒●○ ◀○↘▲↙○ ★○ ↘○△●▶△○

ESPACE **T**EMPLE **D**E **M**ERCURE

⇒	*	●	★	○	←	→	↑	↓	↖	↗	↙	↘	↔	↕	▲	▼	△	▽	◀	▶	◁	▷	◃	◂	◄	◅
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

À dire aux enfants :

« La quête est finie. Il faut maintenant se rendre à l'espace temple de Mercure et retrouver Mathéo pour lui montrer la carte postale où figure Marcel, le grand-père de son grand-père. À l'espace temple de Mercure, il n'y aura peut-être pas Mathéo mais au moins un de ses collègues. En le recherchant, vous avez compris qu'on peut observer, lire, sentir, ressentir, jouer avec un paysage. Vous avez aussi vu qu'il pouvait changer dans le temps. Cela en fait des choses à raconter ! »



© Jodie Way, archives départementales



**ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté
Égalité
Fraternité*


PUY-de-DÔME
MON DÉPARTEMENT