

# Généralités

**TITRE** "PIERRE ET PIERRETTE EN METHODINETTE"

**SOUS-TITRE** 3 étapes, 2 approches, 6 outils pour le patrimoine bâti de notre territoire.

**PREALABLE** Cette boîte est issue d'une réflexion menée par le CAUE sur la base de ses expériences en partenariat avec la DRAC et le PNR avesnois dans le cadre d'un programme sur le patrimoine bâti du PNR avesnois.

**OBJECTIFS**

- . Sensibiliser la population à la préservation et la valorisation du patrimoine bâti dans le cadre d'une démarche participative.
- . Proposer une méthode cohérente et globale allant de la perception à la création.
- . Favoriser l'appréhension du patrimoine bâti dans son contexte.

**PRINCIPES DIRECTEURS**

- . L'exploitation de la boîte nécessite un animateur formé par le CAUE.
- . Rendre accessible cette boîte à outils à des publics spécifiques.
- . Susciter la participation volontaire de la population.
- . Prendre en compte les outils et dispositifs existants.
- . Favoriser des prolongements.
- . Valoriser l'exploitation de la boîte par capitalisation et diffusion.

**CONTENU** La boîte à outils du patrimoine contiendra :

- . Un mode d'emploi général,
- . des outils de perception et de connaissance,
- . des outils de collecte,
- . des outils de création
- . des éléments complémentaires (cartographie, bibliographie, documentation,...)

<b>PUBLICS</b>	<b>Public cible</b>	<b>public relai à former</b>	<b>relai info</b>
	Jeunes	enseignants animateurs CLSH, CIEU, CPIE encadrants conseils de jeunes parents/associations école des passemurailles	IEN, coordonateur REP/ZEP
	Habitants	services d'archives municipales sociétés savantes associations ciblées comités de quartier CAUE CSCV/UFCS	
	Elus et techniciens territoriaux	agents de développement animateurs de pays animateurs de parcs	

**REALISATION** CAUE du Nord

**SOUTIEN FINANCIER** ???



# 3 étapes, 2 approches, 6 outils.

Trois étapes successives:

- 1 . ON PEUT TOUT PERCEVOIR ET CHAQUE CHOSE A UN NOM.
2. COMMENT ORGANISER LA COLLECTE POUR MIEUX COMPRENDRE.
3. COMMENT SE SERVIR DE LA COLLECTE POUR IMAGINER, CRÉER, RÉFLÉCHIR.

Deux approches :

Pour chaque étape, deux approches sont proposées :  
LUDIQUÉ OU RIGOUREUSE, donnant ainsi lieu à 6 OUTILS différents.

## LUDIQUÉ

1.a. Les sept personnages

2.a. La collecte sensible

3.a. Imaginons notre ...idéal  
(rue, village, maison, ...)

## RIGOUREUSE

1.b. Le jeu des 6 familles d'éléments

2.b. L'enquête

3.b. Le projet, une démarche collective



# Les sept personnages

## **Présentation générale**

Ce jeu permet d'aller sur le terrain et de se mettre dans un rôle pour porter un "regard" spécifique sur les lieux et les objets qui nous entourent.

Les 7 rôles suivants (le photographe, le journaliste, le dessinateur, l'arpenteur, le coloriste, le capteur et le collectionneur) sont déclinés chacun sur une carte apportant un choix d'objectifs, des moyens et des résultats possibles.

## **Contenu**

1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"

1 carte "Photographe"

1 carte "journaliste"

1 carte "dessinateur"

1 carte "arpenteur"

1 carte "coloriste"

1 carte "capteur"

1 carte "collectionneur"



# Le jeu des 6 familles d'éléments

## Présentation générale

Ce jeu permet d'acquérir un vocabulaire sur les lieux et objets du patrimoine bâti en tentant de nommer chaque chose précisément et de la retenir.

Six familles - **EAU**, **RELIEF**, **UTILISATION DU SOL**, **VÉGÉTAL**, **RÉSEAUX** et **BÂTI** - rassemblant les éléments qui composent l'environnement bâti du Parc Naturel Régional de l'Avesnois, sont déclinées dans ce jeu à travers 4 niveaux de regard allant du plus proche au plus lointain : **LA VUE DE NEZ**, **LA VUE À PIED**, **LA VUE RAPPROCHÉE** et **LA VUE LOINTAINE**. Ces quatre niveaux sont chacun déclinés sur un triptyque à travers un ensemble de mots classés par famille. Les listes de mots ne cherchent pas à être exhaustives mais seulement à vous aider à redécouvrir et à décrire votre environnement bâti. Certains termes se retrouvent dans plusieurs familles ; par exemple, le pont peut évoquer tout autant une liaison appartenant à un **réseau** que **l'eau** de la rivière, ou bien dans plusieurs niveaux de regard, mais avec le souci d'être plus ou moins précis. Les croquis réalisés sont caricaturaux et tentent d'illustrer au mieux un maximum de mots représentatifs. Ils déterminent l'emplacement où vous pouvez poser une photo prise dans votre commune et que vous souhaitez décrire. Après avoir photocopié le tryptique qui vous intéresse avec la photo au centre, cherchez dans les listes de mots ceux qui vous permettent de décrire l'ensemble des éléments du lieu, surlignez et reliez les aux différents éléments concernés de la photo et au besoin, complétez la liste lorsque des termes sont manquants.

L'exercice peut se pratiquer en utilisant toutes les familles de mots ou bien à partir de photos particulièrement bien choisies, vous pouvez faire ce travail sur une seule famille. Cherchez par exemple sur une photo tous les éléments qui se rapportent à l'eau ou en sont évocateurs.

## Contenu

- 1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"
- 1 carte tryptique "Vue de nez"
- 1 carte tryptique "Vue à pied"
- 1 carte tryptique "Vue rapprochée"
- 1 carte tryptique "Vue lointaine"



# La collecte sensible

## **Présentation générale**

Cet outil permet d'aborder un territoire défini avec l'objectif de mieux regarder les éléments qui le constituent, les connaître, pour mieux les recenser afin de diffuser cette connaissance. La collecte sensible est une approche ludique qui permet une collecte basée sur la sensibilité de chacun et s'appuie sur l'outil "les sept personnages" en les mettant en jeu.

Plus encore que la découverte du patrimoine bâti, cette approche apporte le plaisir d'une action collective. Basée sur l'échange et la concertation, elle invite à l'expression de regards multiples et de mémoires individuelles, ingrédients utiles à la construction d'une image forte et partagée d'un lieu.

## **Contenu :**

Les étapes de cette construction se déclinent à travers 5 fiches.

1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"

1 carte "Choix du sujet"

1 carte "Organisation des données"

1 carte "Restitution des données"

1 carte "Carnet de route"

1 carte "Distribution des rôles".

Cette démarche peut vous aider à structurer un travail spécifique que vous souhaiteriez mettre en place - par exemple la réalisation d'une exposition, d'une plaquette ou d'un site internet - avec l'objectif de sensibiliser, faire connaître, préparer une démarche de projet, appuyer une démarche touristique, ...



# l'enquete

## **Présentation générale**

Cet outil permet d'aborder un territoire défini avec l'objectif de mieux regarder les éléments qui le constituent, les connaître, pour mieux les recenser afin de diffuser cette connaissance. "L'enquête est une approche scientifique qui permet une collecte plus rigoureuse dont l'organisation servira à enrichir le diagnostic raisonné du patrimoine bâti du Parc Naturel Régional de l'Avesnois.

Cette approche permettra d'utiliser les éléments de vocabulaire identifiés à travers l'outil "Le jeu des 6 familles" dans l'objectif de décrire précisément un lieu ou un objet. Plus adaptée à une pratique individuelle, ce travail de recherche permettra de constituer des dossiers rassemblant pour chaque objet d'enquête une "fiche signalétique", une "fiche documentation" et une "fiche vocabulaire". Les résultats de cette approche seront rassemblés par un coordonnateur qui les transmettra régulièrement au PNR Avesnois pour leur intégration dans le diagnostic raisonné.

## **Contenu :**

1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"

1 carte "Définition du sujet"

1 dossier "Fiche d'enquête, de vocabulaire et de documentation"



# Imaginons notre ...idéal

## Présentation générale

Avec cet outil, vous porterez un regard contemporain et dynamique sur le patrimoine. Il permet d'exploiter les résultats de la collecte par une construction collective basée sur la réflexion, le débat, les initiatives, les expressions individuelles et collectives.

Cette approche, "**imaginons notre ... idéal**", naît de l'envie de s'exprimer librement et sans contrainte pour créer ensemble une œuvre imaginaire. Les données de la collecte sont alors prétexte à l'invention et deviennent les éléments de définition du sujet.

Inventer autour du patrimoine bâti peut prendre des formes très différentes. Quatre sujets sont développés : dessiner, sculpter, écrire un conte, monter une pièce de théâtre. Ils relèvent d'une méthode en deux temps dont les premières étapes sont "la définition du sujet" et la recherche des "éléments de programme"; les fiches suivantes illustrent l'étape de l'esquisse et du scénario puis celle de la réalisation de l'œuvre.

## Contenu :

Les étapes de cette construction se déclinent à travers 5 fiches.

1 carte "mode d'emploi et conseils à l'animateur"

1 carte "Définir un sujet"

1 carte "Eléments de programme"

1 carte "Imaginons le scénario et les lieux"

1 carte "Exrmples d'une histoire"

1 carte "Réalisons un dessin".

1 carte "Réalisons une sculpture".

1 carte "Réalisons un conte".

1 carte "Réalisons une pièce de théâtre".



# Le projet, une démarche collective

## Présentation générale

Avec cet outil, vous porterez un regard contemporain et dynamique sur le patrimoine. Il permet d'exploiter les résultats de la collecte par une construction collective basée sur la réflexion, le débat, les initiatives, les expressions individuelles et collectives. Elles procèdent d'une démarche par étapes, de la définition du sujet à sa réalisation.

"Le projet, une démarche collective", vise à construire un projet réel en réponse à un programme. Les éléments de connaissance du patrimoine bâti, rassemblés à travers la collecte, sont à prendre en compte tout au long de l'élaboration du projet.

A travers un jeu de rôle, composé de "n" cartes, déclinant les différents acteurs et les étapes successives d'une démarche de projet, l'objectif est de mettre en évidence les compétences et les responsabilités de chacun dans le cadre d'une action collective rassemblant élus, techniciens et usagers. Basée sur l'échange, l'écoute et le dialogue, une telle expérience a l'avantage de dédramatiser des situations qui peuvent devenir polémiques. Pour ceux qui souhaitent aller plus loin et organiser un atelier participatif de projet, une dernière fiche donnera ainsi des pistes pour réunir les meilleures conditions préalables à la participation et une liste de personnes et organismes ressources.

## Contenu :

- 1 carte "mode d'emploi"
- 1 carte "Préalables"
- 4 cartes de rôle : "l'animateur", "l'habitant", "l' élu", "le technicien".
- 21 cartes "portrait" sont réparties en quatre groupes de rôles :
  - 10 cartes "portrait d'habitant",
  - 5 cartes "portrait d' élu",
  - 5 cartes "portrait de technicien"
- 1 carte portrait: "le journaliste"
- 1 carte "Evaluation"
- 1 carte "Organiser un atelier participatif"

