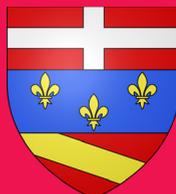


EXPLORATEURS

AYEN

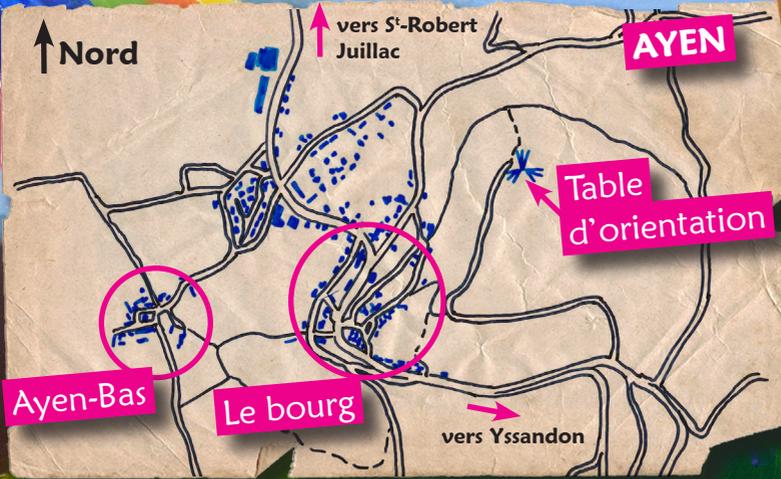


AIENTO



VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

Ayen se trouve dans le département de la Corrèze, sur la route de la noix. Le village est construit sur une butte calcaire.



Gare du tacot

LE BOURG

L'église

La Boissière

Lavoirs

Château de Razat

AYEN-BAS

Lavoir

Château de la Chabroulie

Plan

Pour t'aider à te repérer
Aiento t'a dessiné un
plan !



Petite fiche d'identité
d'Ayen :

- Population : 743 habitants
- Superficie : 13,2 km²
- Altitude : 340m
- Cours d'eau principal : l'Elle

Table d'orientation

Il était une fois un dragon qui s'appelait Aiento.

Il vivait dans une vigne à côté de la table d'orientation des Puy.

Par une belle journée ensoleillée, il décide de retourner

dans le village d'Ayen où il avait

vécu autrefois alors

qu'il n'était encore

qu'un petit cep de vigne.

Remplace les mots

Place au bon endroit.....
les différentes parties du noyer : ..
..le fût, ..les racines, ..le houppier.....
..l'écorce, ..le tronc, ..les branches.....



Réponses : A les branches
B le tronc / C les racines
D le houppier / E l'écorce

En descendant de la vigne,
dans un chemin de terre,

Aiento entend un rouge-gorge
et une fauvette à tête noire ;

il voit dans un noyer un geai.

Dans la terre, il découvre plusieurs empreintes d'animaux.

Aiento décide de visiter le village et sur la place d'Ayen-Bas,
il voit tout d'abord deux châteaux.

Il se souvient de ces deux châteaux de l'époque du Moyen Age.

Table d'orientation



Qui est qui ?

Associe chaque animal à
son empreinte !



1



Chevreuil



2



Sanglier



3



Renard



4



Blaireau



5



Fouine

Reponses : 1 Blaireau
2 Renard / 3 Fouine
4 Chevreuil / 5 Sanglier

Le 1^{er} château



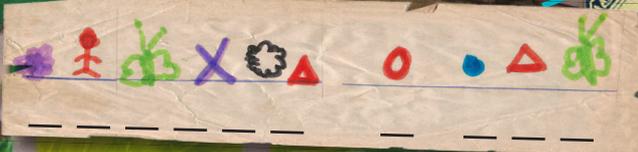
Ayen-Bas



Dans la cour du château de la Chabroulie, on peut voir une tour en partie démolie avec les restes d'un escalier et des ouvertures dans le mur.

Mat codé

Grâce au code, retrouve comment s'appelle cette ouverture dans le mur pour tirer sur l'ennemi !

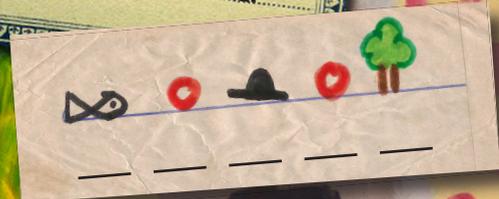


Le 2^e château



Mat codé

Grâce au code, retrouve le nom du chevalier du Moyen Age qui a donné son nom au château.



Code

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

Reponses : bouche à feu / Razat

Ayen-Bas

Sur la place d'Ayen-Bas, Aiento se souvient qu'il y avait une église mais elle n'y est plus.

Inquiet, Aiento se demande si elle a disparu.

Mais en se promenant, il trouve l'église en face de la mairie et de l'école.



 Au début du XX^e siècle, la commune décide de démolir l'église d'Ayen-Bas qui est en mauvais état et d'en construire une nouvelle à Ayen Haut avec des parties de l'ancienne (modillons, enfeus).

Délimitation de l'ancienne église

Nouvelle église

Ancienne église



Vocabulaire:

Modillons: figures sculptées situées sous le toit de l'église

Enfeus: parties de l'église servant de tombes; 6 enfeus (sur les 14 d'origine) ont été conservés dans la nouvelle église.



Bourg

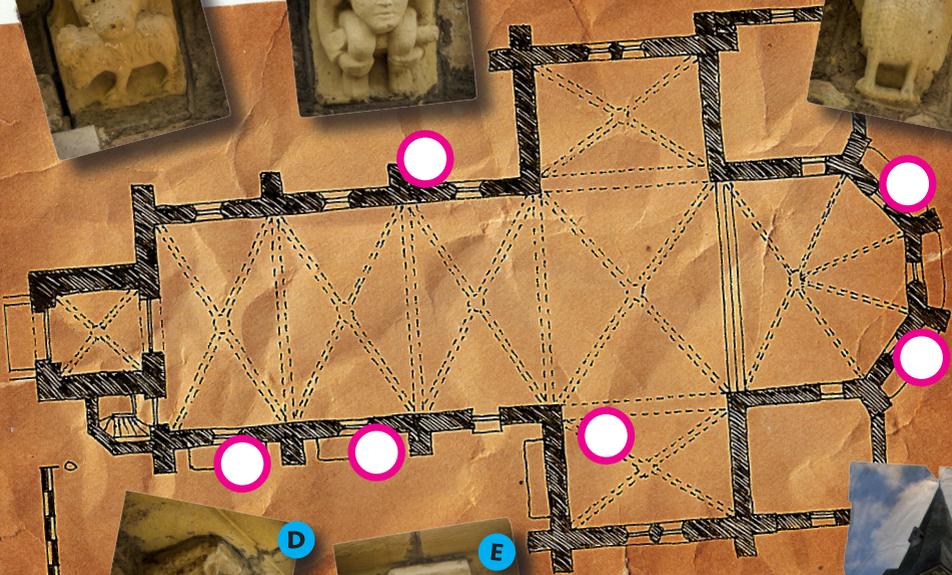


Dans l'église, on peut voir:

- la voûte,
- les vitraux,
- des statues,
- des sculptures,
- un monument aux morts de Georges Tondu (un sculpteur d'Ayen).

Photo indice

A l'extérieur, trouve les modillons photographiés et reporte leur numéro au bon endroit sur le plan de l'église !



Plan : CAUE de la Corrèze

Reponse : avant
dernière page

Bourg

Aiento veut aller retrouver ses anciens amis dans le champs de vigne pour se faire expliquer pourquoi l'église a changé de place.

Mais il se rend compte que ses amis ne sont plus là.

Qui va où ?

Replace les mots au bon endroit :
escalier, soue à cochon, étage, cave



A

.....

B

.....

C

.....

D

.....



Autrefois, il y avait beaucoup de vignes à Aien. Alors, on trouvait de nombreuses maisons vigneronnes. Elles étaient avec deux étages, un escalier, une cave pour mettre le raisin et le vin, une soue pour mettre les cochons en bas et les poules en haut.



Réponses : A étage / B cave
C escalier / D soue à cochon

Bourg

Il remonte dans le village pour voir s'il y a encore des maisons vigneronnes. En chemin, il observe qu'il n'y a plus le tacot, le train qu'il entendait de la table d'orientation. Il n'y a plus que la gare.

La gare autrefois



LARIÈRE DE MANSAC BRIGNAC		
PRIX	2 ^e CLASSE	PLEIN
0,45	T. C.	TARIF

AYEN PONT DU SOULET		
PRIX	2 ^e CLASSE	PLEIN
0,30	T. C.	TARIF

PONT DU SOULET JUILLAC		
PRIX	2 ^e CLASSE	PLEIN
0,45	T. C.	TARIF

Anciens tickets

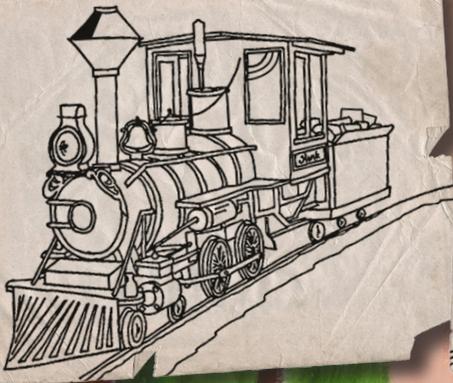
A cause du phylloxéra, les paysans d'Ayen abandonnent la vigne et les petits pois, haricots, poires... Le tacot, un petit train qui allait de La-Rivière-de-Mansac à Juillac, permettait de les transporter. Il y avait même une gare à Ayen.



La gare aujourd'hui

10 différences

Trouve les 10 différences entre ces deux dessins !



Reponse : avant
dernière page

Bourg

Après sa longue balade, Aïento se rend compte qu'il est tout sale. Il veut aller se faire laver par les lavandières au lavoir, mais il se rend compte qu'elles aussi n'y sont plus.

Il se lave donc tout seul.

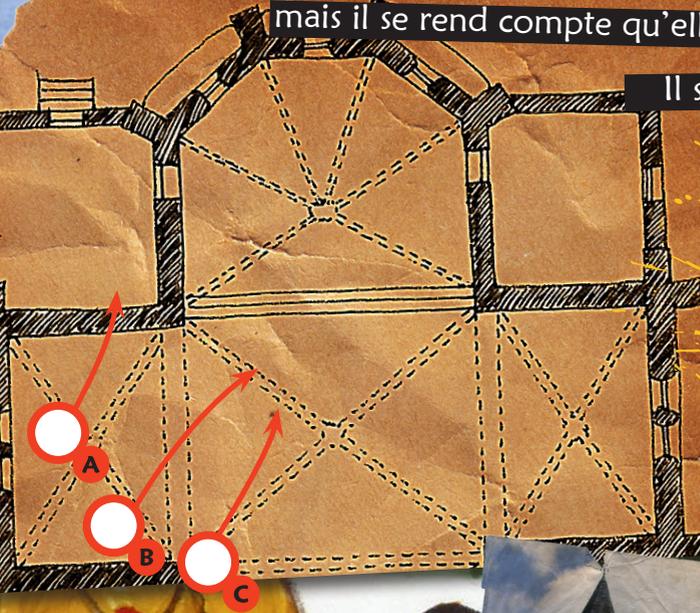


Photo indice

Pendant ta randonnée,
replaces les lavoirs au bon
endroit sur la carte !



Lavoir de la Font Jars

1

Lavoir de la Grande Font

2



Lavoir du Pissol

3

Autrefois, les lavoirs servaient à laver le linge. On utilisait un battoir pour taper le linge. On le tordait pour l'essorer.

Battoir



Lavandières essorant le linge

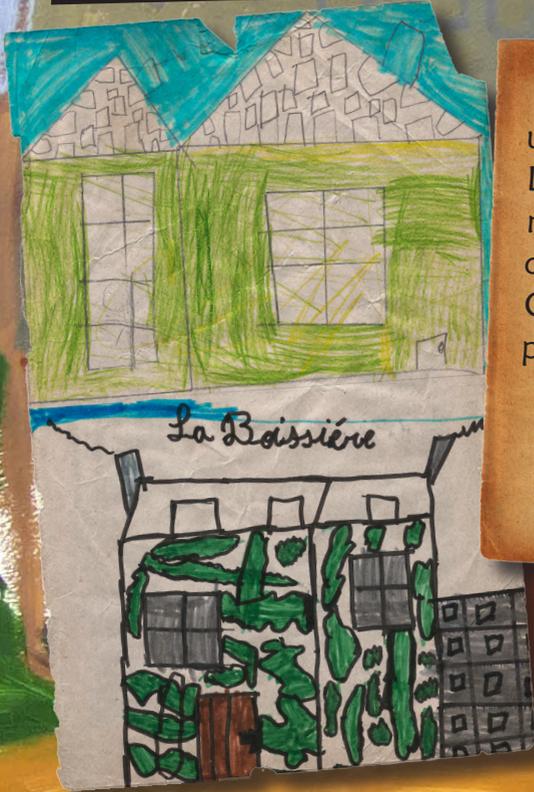
Réponses : A 1 / B 3 / C 2

Comme il est mouillé, il a froid.

Bourg

Il décide d'aller se réchauffer à la Boissière, cette belle maison qu'il voyait quand il était petit.

Il se réchauffe auprès du cantou et il veut y rester.

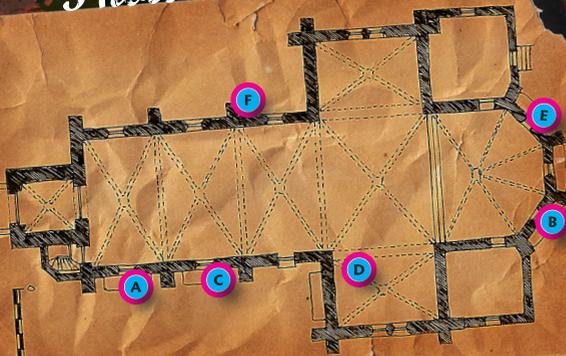


 La Boissière était une vieille maison bourgeoise. Le parc est devenu un parc municipal et la maison est devenue un hôtel-restaurant. On y trouve des traces du passé:

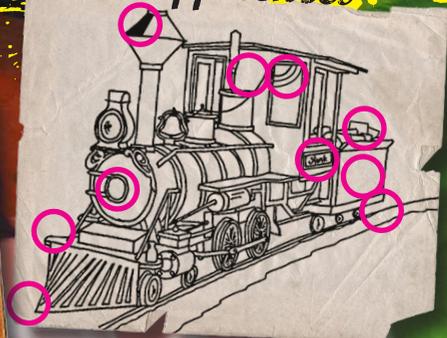
- De vieilles fenêtres
- Un cantou (cheminée)
- Un puits
- Des évier en pierre

Réponses :

Photo indice



10 différences



« Explorateurs Ayen »

est le fruit d'une collaboration entre la mairie, l'école, l'artiste Reg Alcorn, la FAL de la Corrèze et le Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise. Ce livret a été préparé tout au long de l'année scolaire 2016-2017 dans le cadre d'ateliers du patrimoine avec les enfants. Edition réalisée grâce à la participation financière de la mairie d'Ayen.

Les enfants des classes de Mme Dupinet (CP), de Mme Leulier (CE1) et de Mme Grasset (CE1-CE2)

Remerciements :

Gérard Veillet
Olivia Willetelle

Source des illustrations :

Ecole d'Ayen
Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise
Archives départementales de la Corrèze p. 6 et 10

Contacts :

Mairie d'Ayen
28, rue des Ecoles / 19 310 Ayen
tél : 05.55.25.10.22
www.ayen.fr / ayen@mairie19.fr

Ligue de l'enseignement
Service d'éducation à l'environnement
4, imp. pièce Saint Avid CS20123
19 004 Tulle Cedex
Tel : 05 55 26 88 29
environnement@fal19.fr
www.fal19.fr
Séverine Révollet, chargée de mission EEDD
Simon Vigier, animateur nature

Pays d'art et d'histoire
Vézère Ardoise
Manoir des Tours / 24, rue de la Grande Fontaine / 19 240 Allasac
tél : 05.55.84.95.66
www.vezereardoise.fr
pah@vezereardoise.fr
facebook.com/PahVezereArdoise

Illustrations, textes et jeux :

Les élèves de l'école d'Ayen

Conception graphique et pédagogique :

Mmes Dupinet, Leulier et Grasset, professeurs des écoles

Pays d'art et d'histoire
Vézère Ardoise :
Hana El Kara, stagiaire
Cyndy Liangeaud, agent d'animation du patrimoine
Wilfried Leymarie, animateur de l'architecture et du patrimoine
Marianne Marchand, service civique

Laïque et indépendante, **la ligue de l'enseignement** réunit des hommes et des femmes qui agissent au quotidien pour faire vivre la citoyenneté en favorisant l'accès de tous à l'éducation à l'environnementale, culturelle, de loisirs ou sportive. Le service d'éducation à l'environnement de la FAL19 développe des animations en direction du public scolaire pour permettre aux futures générations de découvrir les richesses naturelles qui les entourent au quotidien.

Les ateliers du Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise permettent d'aborder la question du patrimoine dans les différentes classes de la maternelle à la terminale.

La pédagogie mise en œuvre s'articule autour de différents axes :

- Privilégier une approche sensorielle de l'architecture et du patrimoine.
- Procéder par expérimentation, pour mettre à la portée de l'enfant, grâce à un matériel pédagogique approprié, les notions complexes d'espace, de volume, de rythme, de proportion.
- Enrichir ses connaissances au contact direct de spécialistes, de professionnels, d'artistes.
- Stimuler la créativité.
- Eduquer le citoyen de demain.

Charte graphique : d'après
DES SIGNES studio
Muchir Desclouds 2015

