

Villes et Pays d'art et d'histoire

Pays Vézère Ardoise en Limousin

raconte-moi

Saint-Viance

LA CHASSE



VINCENT



LE VOLEUR

on a volé la
chasse de
Saint-Viance !

Vincent est un jeune garçon qui a grandi dans la commune de Saint-Viance. Il est très fier car ses parents lui ont donné un prénom en lien avec l'histoire de sa commune.

Ce matin-là, Vincent pêche dans la Vézère à l'ombre de l'église.

Il est dérangé par les bruits de pas d'un homme

qui en sort précipitamment... Il tient

une grosse valise. Vincent n'a pas le temps de le

regarder plus longtemps car sa canne à pêche vibre. Un

poisson mord à l'hameçon : est-ce une truite, une carpe ? Tout

à coup, alors que le bourg était paisible,

une alarme provenant de l'église se déclenche...

Vincent lâche sa prise et s'élance vers l'édifice.

Corrèze - Saint-Viance - L'Eglise

R. Pont Brive



Au voleur
!!!



TRUITE

CARPE



Le bourg de Saint-Viance est construit au bord de la Vézère dans le bassin de Brive. Dans cet endroit très plat, le bourg est régulièrement inondé lorsque les pluies sont abondantes. En contrepartie, les terres autour de Saint-Viance sont très riches !

Pour trouver son chemin, Vincent a dessiné
un plan de Saint-Viance.

Utilise-le pour te repérer...

Mode d'emploi

Dans cette aventure, l'idéal est
d'être accompagné d'un adulte...
équipé du livret.

Laissez-vous conter Saint-Viance
le parcours est le même !

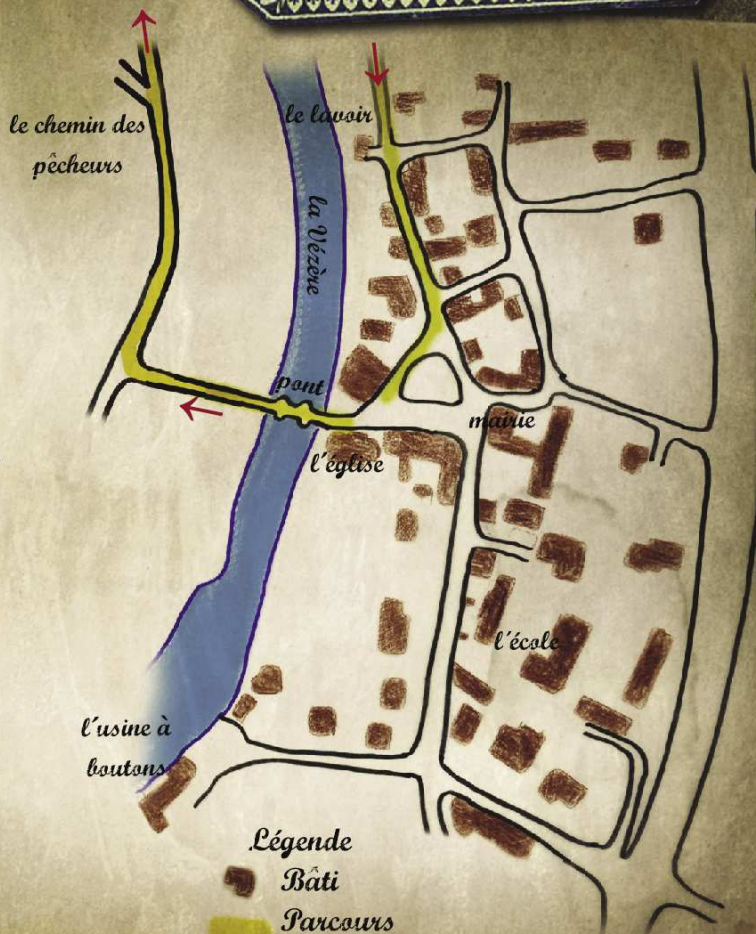
Plan de Saint-Viance

Passes d'abord par l'église (si elle est
fermée tu peux demander les clés à la
mairie, sur la place).

Franchis ensuite le pont d'où tu aper-
çois l'ancienne usine à boutons. Puis
poursuis jusqu'au chemin des pêcheurs
(deux fois à droite). Longe la Vézère
jusqu'au pont de la Bastide d'où tu
peux voir le moulin sur la gauche.

À la sortie du pont, prends à droite en
direction du village de la Feyrie.
En revenant au bourg de Saint-Viance,
passes d'abord par le lavoir et enfin par
la médiathèque.

Te voilà revenu sur la place !



 L'église de Saint-Viance a été construite au Moyen Âge (en grande partie au 12^e siècle) puis réaménagée et agrandie par la suite. Ses murs sont en grès rouge et sa toiture en ardoise.

Il s'inquiète car la célèbre châsse qui contenait les reliques du saint n'est plus derrière les grilles qui la protégeaient. Il court à la mairie donner l'alerte mais la porte est fermée...

Jeu

Trouve les différents éléments photographiés et reporte leur numéro à la bonne place sur le plan.

PLAN DE L'EGLISE

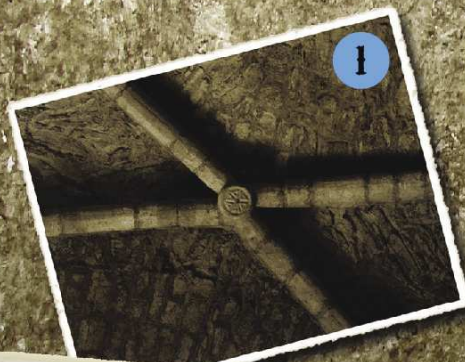
PORTAIL

CHAPELLE

NEF

CHOEUR

CHAPELLE



N'écoutant que son courage, Vincent
décide de se lancer à la poursuite du voleur...



Une chasse reliquaire est une boîte qui contient
des reliques (ossements, cheveux...) d'un saint.
Celle-ci date du Moyen Âge, plus précisément du
13^e siècle, elle a donc presque 800 ans !
Elle a été fabriquée à Limoges, avec du cuivre recou-
vert d'émail (comme de la poudre de verre colorée).
Elle présente des scènes de la vie de Jésus et de Viance,
celui qui a donné son nom à la commune !

Elle a une valeur inestimable.

Jeu

Question d'observation
combien vois-tu de
nuances de bleu différen-
tes sur la chasse ?

Jeu

Retrouve sur cette scène
de la chasse les 7
erreurs qui se sont
glissées dans le dessin
de droite !



LE MIRACLE DE L'OURS



Il interroge un homme assis sur le pont qui enjambe la Vézère.

Celui-ci lui raconte qu'il a croisé quelqu'un qui fuyait

vers l'usine à boutons...

Jeu

Retrouve le pont de
Saint-Viance parmi
les 6 proposés.



Le pont de Saint-Viance a été construit en 1870 après beaucoup de difficultés. Il se compose de trois grandes arches. C'est un pont entièrement réalisé en pierre du pays.

Du pont, Vincent observe l'ancienne usine à boutons.

Il sait que ce vaste bâtiment renferme de nombreuses pièces où
le voleur peut se cacher et abriter son butin...



Jeux

Démasque les intrus !

Parmi ces matières, lesquelles utilise-t-on
pour fabriquer des boutons ?
Démasque les intrus !

- la nacre
- le bois
- les cheveux
- le béton
- la corne
- le polyester

Texte à trous

On a fabriqué des dans cette jusqu'en

En 1960 plus d'une d'ouvriers travaillaient ici !

..... sont nécessaires à la fabrication d'un bouton :

- tout d'abord il faut couper des pions dans de grandes plaques :
c'est la
- puis on donne sa forme au bouton avec une machine : c'est le
- ensuite on le perfore : c'est le
- on dispose les boutons dans des tonneaux avec des produits et des
petits morceaux de bois : c'est le
- enfin certains boutons sont trempés dans des bains de couleurs :
c'est la

Mots à remplacer : 1994 - 5 étapes - boutons - centaine - découpe -
perçage - polissage - teinture - tournage - usine

Jeux

Replace les mots dans le
texte. Tu découvriras
les secrets de l'usine !

Il décide de s'y rendre quand
il aperçoit une ombre fuyant
vers le chemin des pêcheurs.
Sans se poser de questions, il
court après le brigand...

Sur le sentier, au pied d'un vieil arbre, Vincent trouve une plaque d'email... Il imagine qu'elle provient de la chasse. Il la met dans sa poche et se dit qu'il est sur la bonne piste.

Jeu

Entoure les intrus parmi les espèces que tu peux trouver en te baladant sur le chemin des pêcheurs

HERON

TRUITE

MOUETTE

RACONDIS

BROCHET

CANARD

LOUP



Jeu

Quiz de la Vézère
Entoure les bonnes réponses !

1 : Où prend-elle sa source ?

a : Alpes b : Pyrénées c : Massif Central

2 : Quelle ville traverse-t-elle ?

a : Uzerche b : Tulle c : Brive

3 : Où se jette-t-elle ?

a : Dordogne b : Garonne c : Loire

4 : Quel est son principal affluent ?

a : Vienne b : Dordogne c : Corrèze

Ce chemin est très ancien : il existait déjà au début du 19^e siècle ! Il a été aménagé il y a 20 ans pour les promeneurs et les pêcheurs.



**J'ai vu
quelqu'un
partir vers le
village de la
Feyrie !**



Jew

Remets les lettres dans
le bon ordre et découvre
les mots qui évoquent le
moulin.

01NX

NAIRFE

EEREVZ

GIUDE

NUMERE

ULEME

Leu

Aide le meunier à
revenir au moulin. Reporte
les lettres que tu croises
et tu sauras ce que l'on
produisait ici :

De la
et de l'



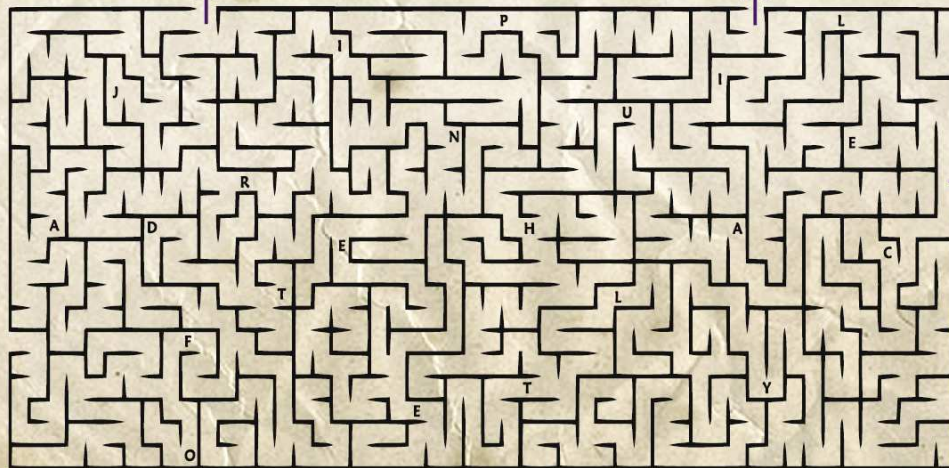
MAIRIE



EGLISE



Départ



MOULIN

*Ce moulin qui a
fonctionné jusque
dans les années
1920 possédait
5 paires de meules.*

Le garçon arrive au village de la Feyrie,
mais il ne voit rien. Il est interpellé par un cochon
qui lui reproche d'un ton sec :

Je suppose
que tu es à la re-
cherche de l'homme
qui se cachait là !
Eh bien, à cause du va-
carme que tu as fait
en arrivant, il s'est
enfui vers le
bourg !



Dans ce village
beaucoup de
maisons sont des
maisons de vignerons.
On les reconnaît à
leur grand escalier
extérieur. L'habita-
tion se trouve au-
dessus de la cave
où l'on fabrique et
conserve le vin !

Jeu

Parmi ces animaux,
lequel habite dans cette
petite cabane ?

VACHE



COCHON



LAPIN



CANARD



POULE



Vexé, Vincent reprend ses recherches.
Il court en direction du village...

Jeu

Décode le nom de ces
drôles de trous en bas
du mur et tu sauras à
quoi ils servent !

7	1	4	3	2	5	6	8	2
Code	1 : a					5 : o		
	2 : e					6 : i		
	3 : g					7 : m		
	4 : n					8 : r		



En chemin, au lavoir,
il surprend un chat
qui boit dans la Vézère.



Mi -
Mi !!!

Jeux

Découvre la phrase
mystère et tu sauras
comment on appelait les
barques utilisées ici !

Le lavoir a été cons-
truit en 1913. Les femmes du
village venaient y laver le linge.
À cet endroit se trouvait autre-
fois le port de Saint-Viance.
Avant que le pont soit construit
on traversait la Vézère avec
des barques.



Jeux

Décode ce
mystérieux rébus !

L	L	E	S	B	A	R	E	Q	U	E	C	N	R
I	R	S	P	B	R	G	Q	U	I	O	E	A	E
N	T	E	A	A	A	E	I	E	M	N	T	V	C
G	U	T	R	H	T	T	I	M	I	P	L	I	N
E	I	S	C	O	E	R	E	N	E	E	S	G	I
P	O	E	U	R	S	R	I	A	A	T	R	A	R
A	S	V	E	R	C	S	G	M	U	P	S	B	E
E	R	L	A	E	V	E	E	E	O	Z	C	L	R
L	A	V	A	N	D	I	E	R	E	I	E	E	E
R	I	O	T	T	A	B	L	E	R	C	N	E	I
B	A	N	C	H	E	T	E	A	R	T	D	E	V
A	R	I	O	V	A	L	N	U	V	I	R	E	I
V	E	Z	E	R	E	N	O	O	T	E	E	L	R
N	O	V	A	S	E	S	S	N	P	A	R	U	S

BANCHE - BATEAU - BATTOIR - CENDRE -
COMMERCE - ESSORER - ~~LAVANDIERE~~ - LAVER -
LAVOIR - LINGE - NAVIGABLE - PANIER -
PATRIMOINE - PONT - PEAGE - RINCER - RIVIERE
SAVON - SOURCE - SECHAGE - VEZERE

La phrase mystère :

Soudain, il songe à un autre endroit où le voleur
aurait pu se cacher : la médiathèque !

L'



r' +



iz



2



A



Au fil de l'eau...

Maintenant que tu as découvert les naus, fabriques-en une en papier !



1. Prendre une feuille A4



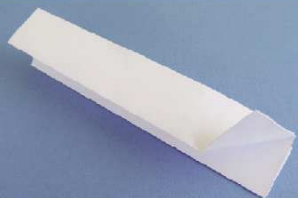
2. Plier la feuille en deux et la déplier



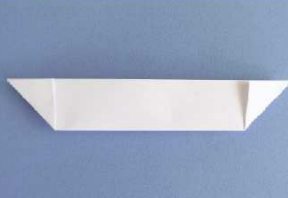
3. Plier chaque bord sur le pli central



4. Marquer le pli central vers l'arrière



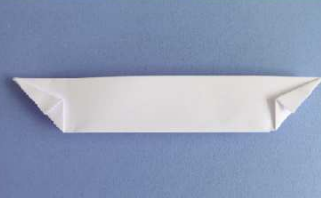
5. Plier l'angle en double épaisseur à 45°



6. Répéter le pli aux 4 angles



7. Replier l'angle de la pointe en deux



8. Répéter le pli aux 4 angles



9. Replier encore cet angle en deux



10. Répéter le pli aux 4 angles



11. Replier la base sur la ligne du haut



12. Répéter le pli à l'arrière



13. Saisir les épaisseurs au bord en laissant le pli central libre



14. Ecarter d'un coup sec...



15. ...et remarquer les plis au fond



16. Retourner la barque, index dans les creux et pouces sur les bosses...



17. Retourner la moitié du modèle comme une chaussette autour de ces deux points



18. Répéter de l'autre côté



19. Bien marquer les plis



20. La pirogue peut voguer au fil de l'eau

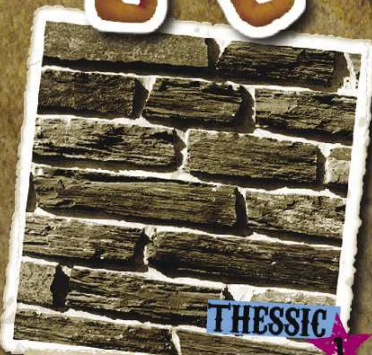


 La médiathèque a été aménagée dans une ancienne grange. La grande porte (au centre) donnait accès aux mangesires et permettait de rentrer le foin, la petite porte (à gauche) à l'étable.

Arrivé devant le bâtiment rénové, Vincent s'approche sur la pointe des pieds cette fois-ci. Il n'y a personne... Soudain le chat surgit et lui confie que l'homme est passé derrière la halle. Vincent aperçoit la silhouette du voleur qui dépose sa valise et qui s'enfuit dans la nature...

Jeu

Remets les lettres dans le bon ordre et retrouve le nom de chacun des matériaux utilisés dans la médiathèque.



Il se précipite sur le sac, l'ouvre et reconnaît la châsse.

Il pousse un soupir de soulagement et remet la plaque trouvée à sa place.

Fier de sa découverte, il avance vers l'église où un attroupement s'est formé.

Vincent raconte son aventure et il est félicité par tous les habitants.





Solutions

p 5 : Question d'observation : il y a 4 nuances de bleu différentes sur la châsse reliquaire

p 6 : Le pont de Saint-Viance est le n°4 (n°1 Viaduc de Vignols, n°2 La Bastide, Saint-Viance, n°3 Espartignac, n°5 le Saillant, Allasac - Voutezac, n°6 Vigèsis)

p 7 : Jeu des intrus sur les matières : cheveux et béton
Texte à trous :

On a fabriqué des **boutons** dans cette **usine** jusqu'en **1994**.

En 1960 plus d'une **centaine** d'ouvriers travaillaient ici !

5 étapes sont nécessaires à la fabrication d'un bouton :

- tout d'abord il faut couper des pions dans de grandes plaques : c'est la **découpe**
- puis on donne sa forme au bouton avec une machine : c'est le **tournage**
- ensuite on le perfore : c'est le **perçage**
- on dispose les boutons dans des tonneaux avec des produits et des petits morceaux de bois : c'est le **polissage**
- enfin certains boutons sont trempés dans des bains de couleurs : c'est la **teinture**.

p 8 : Jeu des intrus : mouette et loup

Quiz : 1c, 2a, 3a, 4c

p 9 : Anagrammes : Noix - Farine - Digue - Vézère - Meunier - Meule

Labyrinthe : mots à trouver : de la **farine** et de l'**huile**

p 10 : Mots codés : Mangesire

Parmi ces animaux, lequel habite dans cette cabane ? Le cochon

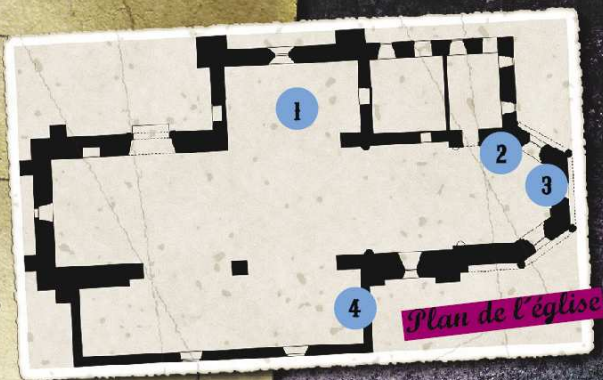
p 11 : Phrase mystère :

Les barques qui étaient utilisées pour traverser la Vézère étaient les naus.

Rébus : Le lavoir n'est plus utilisé depuis que la machine à laver l'a remplacé.

p 13 : Jeu des matériaux (anagrammes) :

1 : schiste - 2 : grès - 3 : ardoise - 4 : bois



Plan de l'église



Les 7 différences



Jeu des matériaux



Quel est le trésor qui se trouve dans l'église ?

La châsse reliquaire de Saint-Viance

À quelle époque a été construite l'église ?

Au Moyen-Âge



Que fabriquait-on au moulin de la Bastide ?

De la farine et de l'huile de noix

Comment appelle-t-on les barques qui servaient à traverser la Vézère avant que le pont soit construit ?

Les Naus



Le pont de la Bastide est construit en métal

De quel matériau est composé le pont de la Bastide ?

Canards, ragondins, hérons

Quels animaux peut-on croiser en se promenant sur le chemin des pêcheurs ?

Le pont possède 3 arches

Combien d'arches possède le pont de Saint-Viance ?

Une soue à cochons

Comment s'appelle la cabane à cochons que tu as observée durant le parcours ?



« Raconte-moi Saint-Viance » est le fruit d'une collaboration entre l'école, l'ALSH, la municipalité de St-Viance, le CRIMP et le Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise

Contacts :

Mairie de Saint-Viance

Le Bourg - 19240 Saint-Viance / tél : 05.55.85.01.82 / saintviance@wanadoo.fr / www.saintviance.correze.net

CRIMP

Le CRIMP - l'Usine, 32 rue du Pontel, 19240 Saint-Viance - www.le-crimp.org - usine@le-crimp.org - 05 55 17 24 29

Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise :

Mairie 19240 Allasac / tél : 05.55.84.95.66 / pah.vezereardoise@free.fr / www.vezereardoise.canalblog.com

Illustrations :

Photos et cartes postales : Pays d'art et d'histoire Vézère Ardoise / Collection privée
Sauf : p. 5 photo n°5 : Tim Mannakee ADT Correze, p. 11 (pliage) CRIMP,
Dessins par les enfants de Saint-Viance

Les plisages des pages 1, 6, 9, 10, 11 par Victor Cœurjoly et le pliage de la page 8 par Vincent Floderer

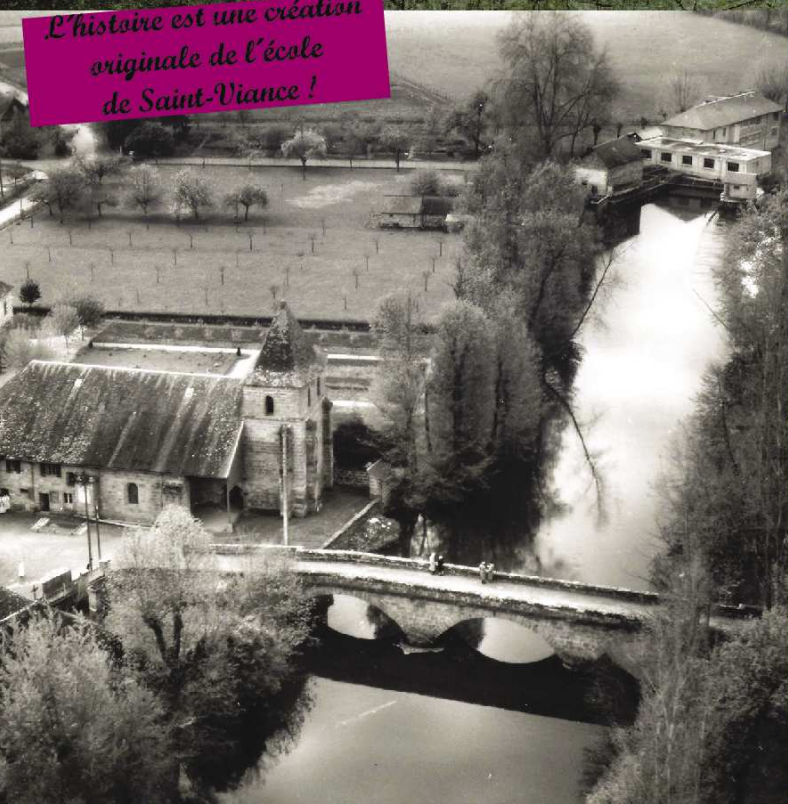
Conception graphique et pédagogique :

Les enfants de l'école, et de l'Accueil de Loisirs de Saint-Viance et leurs enseignants et animateurs
W. Leymarie, animateur de l'architecture et du patrimoine, J. Duponchel, agent d'animation du patrimoine - administration générale, N. Grenier, stagiaire

Remerciements :

Les enfants de l'école, de l'Accueil de Loisirs de Saint-Viance, leurs enseignants et animateurs

*L'histoire est une création
originale de l'école
de Saint-Viance !*



Le CRIMP (Centre de Recherche et de Modélisation par le Pl) est spécialisé dans l'étude et la diffusion de techniques complexes et innovantes liées à la notion de pli. Pluridisciplinaire et regroupant une vingtaine de plieurs, il intervient dans divers domaines tels que : l'art, les sciences, l'éducation, le thérapeutique et le social.

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 et de proportion.
- Enrichir ses connaissances au contact direct de spécialistes, de professionnels, d'artistes.
- Stimuler la créativité.
- Éduquer le citoyen de demain.

Mairie de
Saint-Viance

