

JEU DES 7 FAMILLES DU PATRIMOINE

Guide du jeu



SOMMAIRE

02 Contexte et territoire

03 Présentation du jeu

04 Définir le patrimoine et les familles

07 Les cartes du jeu

09 Les règles du jeu

10 Objectifs pédagogiques et apprentissages

13 Valorisation

14 Communes représentées dans le jeu

CONTEXTE ET TERRITOIRE

Ce jeu des 7 familles du patrimoine vous est offert par le PETR¹ Garrigues et Costières de Nîmes, avec le soutien financier de l'Union Européenne.

Le PETR Garrigues et Costières de Nîmes est un Syndicat Mixte, composé de deux EPCI² : Nîmes Métropole avec Nîmes pour ville-centre et la Communauté des communes Beaucaire Terre d'Argence dont la ville-centre est Beaucaire. Ce territoire représente 44 communes.

Le PETR Garrigues et Costières de Nîmes oeuvre pour faire connaître et transmettre le patrimoine dans le cadre d'un partenariat avec l'Inventaire Régional Occitanie.

La mission Inventaire du Patrimoine du PETR se décline en trois actions :

- Coordonner un recensement participatif du patrimoine avec la contribution des acteurs du territoire.
- Réaliser des études plus approfondies sur certains édifices afin d'enrichir la connaissance.
- Faire connaître le patrimoine par divers moyens de médiation.

Les travaux réalisés par cette mission depuis 2019 ont permis la création de ce jeu des 7 familles du patrimoine à destination d'un jeune public.



¹ Les **Pôles d'Équilibre Territoriaux et Ruraux** (PETR), créés par loi NOTRe du 27 janvier 2014, ont vocation à être un outil de coopération entre EPCI. Il s'agit d'un territoire de projet cohérent sur le plan géographique, culturel, économique ou social, à l'échelle d'un bassin de vie ou d'un bassin d'emploi. Il exprime une communauté d'intérêts des EPCI qui le composent. Les PETR permettent de porter des actions et d'œuvrer pour la dynamisation de leurs territoires, au service des EPCI. Ils peuvent constituer le cadre de contractualisation infrarégionale et infradépartementale des politiques de développement, d'aménagement et de solidarité entre les territoires.

² Les **établissements publics de coopération intercommunale** (EPCI) sont des structures administratives permettant à plusieurs communes d'exercer des compétences en commun. Ils sont soumis à des règles communes, homogènes et comparables à celles de collectivités locales. Les communautés urbaines, communautés d'agglomération, communautés de communes, syndicats d'agglomération nouvelle, syndicats de communes et les syndicats mixtes sont des EPCI. (Définition © Insee)

PRÉSENTATION DU JEU

Ce jeu des 7 familles du patrimoine dresse un portrait complet du territoire, de son patrimoine et de son évolution au cours de l'histoire.

Le contenu résulte d'un travail de co-construction entre les acteurs locaux et la mission Patrimoine du PETR.

Bien plus qu'un outil de valorisation du patrimoine, ce jeu répond à de nombreux objectifs :

- Faire un portrait des richesses de notre territoire et, au travers des différentes familles, se rendre compte de la diversité de nos patrimoines,
- passer par le jeu pour faire découvrir aux habitants et plus particulièrement aux enfants, le patrimoine qui nous entoure,
- valoriser le travail de recensement participatif réalisé jusqu'à présent avec les acteurs locaux par un outil de médiation coconstruit.

Pour toucher le jeune public, le PETR a choisi d'offrir un exemplaire du jeu à toutes les écoles, médiathèques, bibliothèques et centres de loisirs du territoire. Il sera distribué avec l'aide de relais dans chaque commune.



Atelier de co-conception du jeu des 7 familles lors de la réunion des contributeurs du PETR de 2023

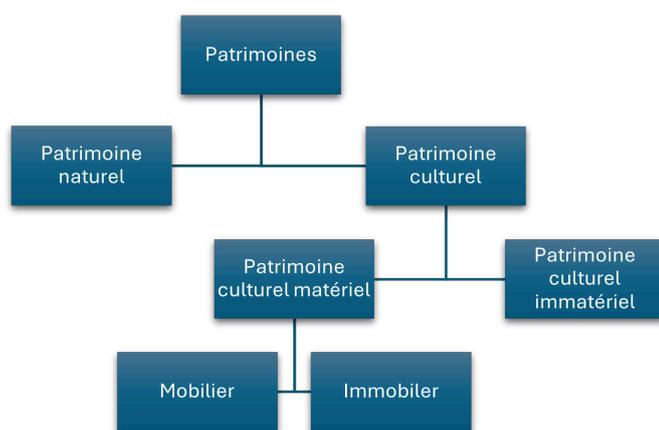
DÉFINIR LE PATRIMOINE ET LES FAMILLES

Pour concevoir ce jeu, il a fallu dans un premier temps définir de manière commune le terme de patrimoine. Le mot patrimoine vient du latin Patrimonium qui signifie littéralement “l’héritage du père”. Le patrimoine désigne ainsi les héritages du passé existant aujourd’hui et jugés dignes d’être conservés en l’état pour l’avenir, dans une société donnée et à une époque donnée. Cependant, derrière le terme “patrimoine” plusieurs notions se déclinent.

Le **patrimoine culturel** concerne les monuments, constructions et sites avec des valeurs historiques, esthétiques, archéologiques, scientifiques, ethnologiques ou anthropologiques.

Le **patrimoine naturel** concerne les formations physiques, biologiques et géologiques remarquables, les habitats d’espèces animales et végétales menacées et les aires d’une valeur exceptionnelle. Le contenu de la notion de patrimoine a connu un réel développement ces dernières années. Il regroupe à la fois du patrimoine désigné comme **matériel** (mobilier, monuments, ruines...) ou **immatériel** (arts du spectacle, rituels...). Ainsi, le patrimoine n’est pas quelque chose de figé, il s’adapte au fil du temps.

(voir article Patrimoine de © Géoconfluence)



À partir de cette définition, le choix des familles et des patrimoines s’est effectué en collaboration avec les acteurs locaux du patrimoine (élus, passionnés d’histoire, associations...). À la suite de plusieurs propositions de familles et de patrimoines, les acteurs locaux et le PETR ont identifié les 7 familles, 42 patrimoines et 2 jokers représentés par la ville de Nîmes et de Beaucaire.

Pour couvrir la diversité induite par la notion de patrimoine, 7 grandes thématiques ont été identifiées sur le territoire du PETR. Chacune forme dès lors une famille du jeu. Une famille est formée de 6 points d’intérêt numérotés de 1 à 6. Chaque point d’intérêt est un élément de patrimoine d’une des communes du territoire. Les villes de Nîmes et Beaucaire sont des jokers qui peuvent venir compléter toutes les familles. Ainsi, les 44 communes du territoire sont valorisées dans ce jeu.

Ces familles possèdent des noms proches de certains noms de famille existant :

- Beaulieu
- Lafesta
- Des Sources
- Bellemain
- Lebourg
- Grand-Chemin
- Duclocher



DESCRIPTIF DES FAMILLES



La famille Beaulieu

Est axée sur le patrimoine naturel et les paysages. Elle permet de réaliser un portrait du territoire et de savoir à quoi il ressemble. On y retrouve des paysages de Garrigues, de Costières, ainsi que des éléments particuliers du paysage, façonnés par l'Homme, comme des carrières de calcaire...

La famille Lafesta

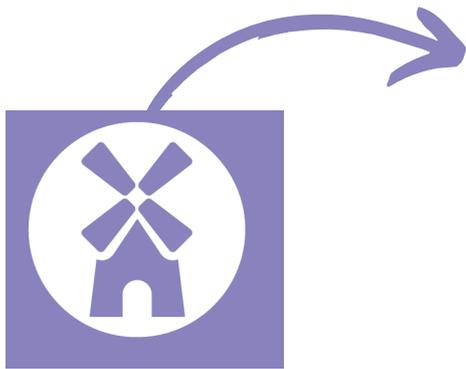
Représente le patrimoine immatériel, les traditions et les festivités, comme les abrivades, les fêtes votives ou encore les empègues.



La famille Des Sources

Regroupe les patrimoines en lien avec la maîtrise et l'utilisation de l'eau au cours du temps, allant de l'aqueduc romain de Nîmes au château d'eau.





La famille Bellemain

Évoque des savoir-faire comme la viticulture ou l'oléiculture, ou bien des lieux dans lesquels on exerce des savoir-faire comme la magnanerie ou la boulangerie.

La famille Lebourg

Rappelle le patrimoine bâti d'une commune sur le territoire, à la fois par ses particularismes comme un château mais aussi par le patrimoine du quotidien comme l'école ou la maison

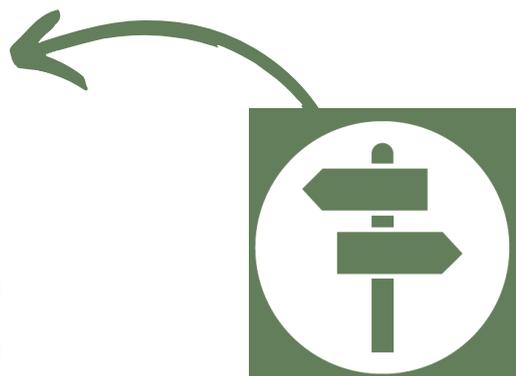


La famille Duclocher

Regroupe le patrimoine religieux comme une église, un temple, ou une madone, ainsi que le patrimoine commémoratif comme une stèle funéraire antique ou un monument aux morts.

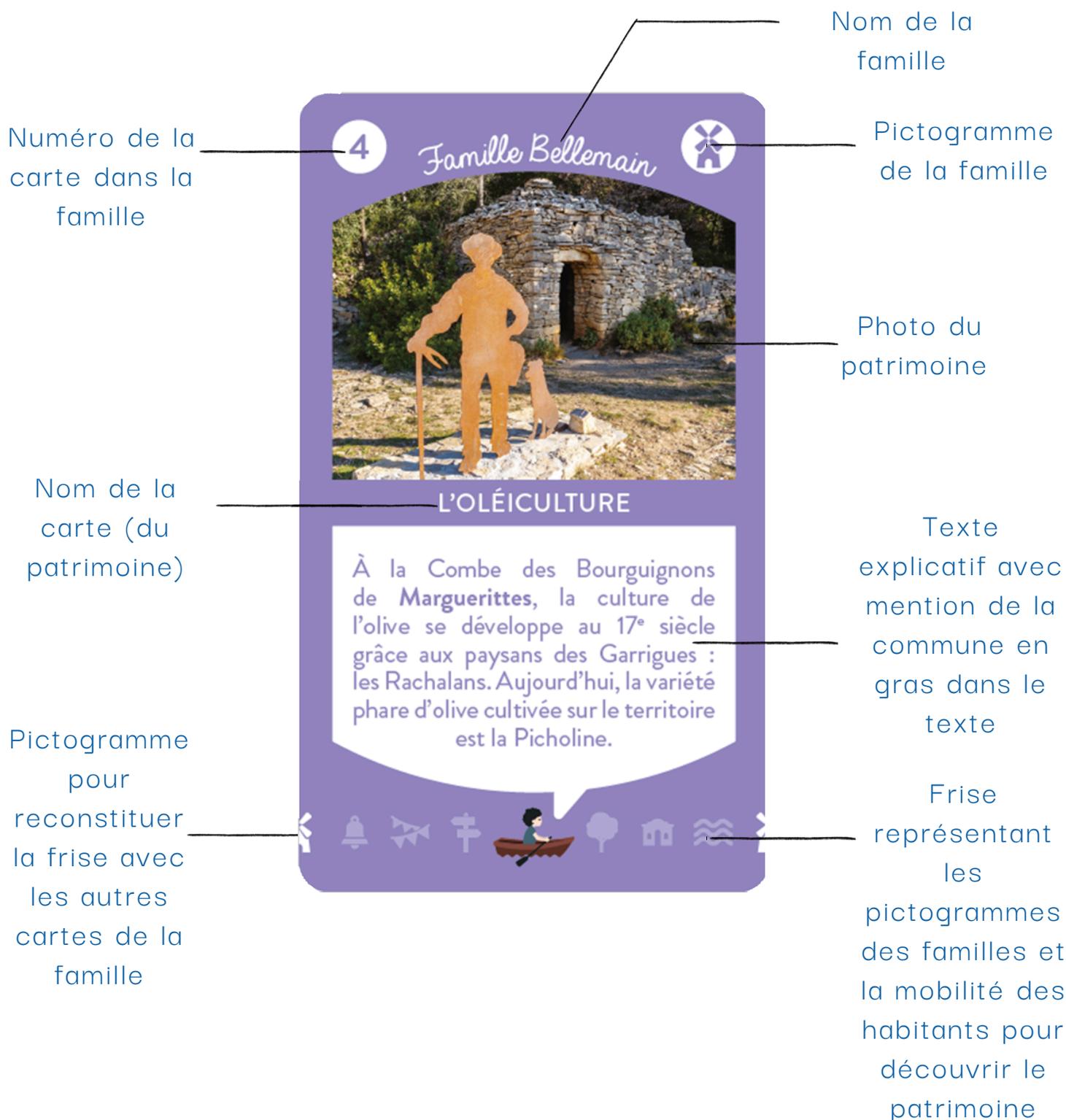
La famille Grand-Chemin

Met en avant toutes les voies de communication qui ont, historiquement, structuré notre territoire comme la Via Domitia, la Régordane, les chemins du sel, les chemins de fer, le canal du Rhône à Sète ou encore les routes.



LES CARTES DU JEU

Présentation d'une carte



PRÉSENTATION D'UNE CARTE JOKER



* Label créé en 1985 par le ministère de la Culture, attribué aux communes qui s'engagent dans une politique d'animation et de valorisation de leur patrimoine bâti, et naturel.

LES RÈGLES DU JEU

But du jeu

Reconstituer le plus de famille

Préparation

Distribuer 6 cartes par joueur (entre 2 et 6 joueurs), les autres forment la pioche.

Le joueur qui a visité un monument en dernier commence, en cas d'égalité, le plus jeune commence.

Déroulement

Demander à un joueur une carte pour constituer une famille. Par exemple :

“Dans la famille Bellemain, je voudrais la carte numéro 1”.

Attention, un joueur ne peut demander une carte que s'il en possède déjà une de la même famille.

S'il l'obtient, il peut rejouer ; sinon il pioche. Soit il fait bonne pioche et il peut rejouer, soit c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Si un joueur possède une famille complète (6 cartes), il la pose devant lui et lit le nom de la famille et des cartes qui la composent.

Les cartes jokers

Une carte joker peut être utilisée pour compléter une famille. Si une famille est posée avec un joker, le joueur qui a dans sa main la carte manquante peut, lorsque c'est son tour, le récupérer en échange de sa carte. Il pourra l'utiliser pour compléter une autre famille. Le jeu est composé de deux cartes jokers qui représentent le patrimoine de Nîmes et de Beaucaire.

Exemple :

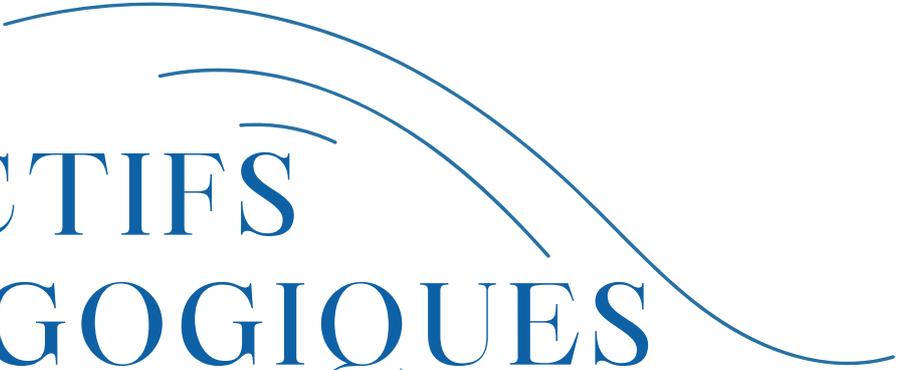
Le joueur 1 possède toute les cartes de la familles Bellemain sauf la carte 3 “La meunerie”. Toutefois, il possède la carte joker de “Nîmes”. Il peut dès lors poser à son tour la famille Bellemain complétée par la carte joker.

Le joueur 2 possède la carte 3 “La meunerie”, carte manquante de la famille Bellemain.

Lorsque son tour arrive, il peut récupérer la carte joker “Nîmes” en échange de sa carte.

Il peut alors poser une famille avec cette carte joker ou la conserver le temps de constituer une famille.

Une carte Joker ne peut être demandée.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET APPRENTISSAGES

Pourquoi jouer en classe ?

- ça motive
- ça détend
- ça propose une méthode ludique d'apprentissage
- ça permet de réinvestir les connaissances apprises en classe

Pourquoi un jeu des 7 familles ?

Il s'agit d'un jeu connu par tout le monde et apprécié par les enfants. Les règles sont simples à comprendre ce qui permet aux plus jeunes de jouer. Les parties sont rapides et peuvent donc à la fois servir comme jeu de fond de classe, à disposition des élèves qui ont terminé leur travail en avance, ou d'outil pédagogique lors de séances de travail. Ce jeu permet de développer des connaissances en histoire et en géographie. Les enfants doivent avoir des bases en lecture pour jouer et comprendre les cartes. Le jeu des 7 familles demande d'utiliser sa mémoire, de rester concentré mais aussi de faire preuve de stratégie. Il contribue dès lors au développement de compétences chez les enfants.

L'intérêt d'un jeu des 7 familles sur le patrimoine local est de faire prendre conscience aux élèves de la richesse patrimoniale qui les entoure, mais aussi de les sensibiliser aux questions patrimoniales (protection, respect des lieux...), tout en s'amusant. Ce jeu propose une encyclopédie du patrimoine local divertissante.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les trésors de notre territoire en s’amusant, éveiller la curiosité et l’attention au patrimoine local,
- Apprendre à définir ce qu’est le patrimoine, dans toute sa diversité (patrimoine matériel, immatériel, culturel, paysager...),
- Définir et identifier des patrimoines visibles au quotidien comme les lavoirs, les pigeonniers, les maisons vigneronnes...,
- Savoir lire, organiser et hiérarchiser les cartes du jeu,
- Être capable de montrer les thématiques communes entre les familles (vigne, Antiquité...) et ainsi de réaliser un portrait de notre territoire,
- Acquérir et mémoriser de nouvelles connaissances en histoire locale, géographie, culture générale,
- Apprendre et utiliser un vocabulaire approprié pour qualifier et décrire un élément de patrimoine,
- Développer la concentration, l’autonomie, la stratégie,
- Favoriser l’expression personnelle, par des discussions entre les enfants mais aussi avec des adultes.

Proposition pédagogique dans une classe de CE2

- Dans le programme de Géographie selon le programme du cycle 2 publié au BO
- Séquence : L’organisation spatiale du quartier comparée à celle du village
- Séance 5 : Comparaison Quartier/Village
- Le jeu des 7 Familles du patrimoine peut être utilisé pour présenter aux élèves un village à partir des patrimoines, notamment la famille Lebourg qui illustre ce l’on peut retrouver dans une commune, entre particularismes et éléments communs. La vie sociale des villages peut être également abordée à partir de la famille Lafesta. La famille Beaulieu, qui dépeint les paysages de nos villages, peut servir de porte d’entrée dans la comparaison Quartier/Village.

Proposition pédagogique dans une classe de CM1

- Thème 1 de Géographie : Découvrir le(s) lieu(x) où j’habite
- Repères annuels de programmation :
 - Identifier les caractéristiques de mon (mes) lieu(x) de vie
 - localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles
- Thème sur la lecture du paysage par les élèves, notamment sur l’occupation humaine du territoire

Par lieu(x), on entendra l'environnement proche de l'élève, celui qu'il pratique au quotidien et avec lequel il est en relation.

On cherchera de manière prioritaire à faire comprendre à l'élève : que ses activités quotidiennes se déroulent dans un(des) lieu(x) qui constituent son espace proche ; qu'il partage ce(ces) lieu(x) avec d'autres habitants ; que le lieu où il habite est en rapport avec d'autres lieux, en France et dans le monde, et qu'il peut être situé dans des espaces plus vastes ; qu'il participe, avec d'autres et par ses pratiques, à l'évolution de ce(s) lieu(x).

On peut identifier des traces de modes d'habitats du passé qui émergent du paysage ou des toponymes, et des acteurs (habitants permanents ou temporaires, acteurs économiques ou politiques locaux, associations...) avec lesquels on partage le(les) lieu(x) où l'on habite.

Utilisation des cartes sans le jeu

Le jeu des 7 familles du patrimoine regroupe des thématiques transversales dans les familles à l'exemple de la romanisation et de l'Antiquité que l'on retrouve dans les jokers, dans la famille Beaulieu (1 Les Costières, 3 La carrière romaine, 5 La Vaunage), Duclocher (4 La stèle funéraire), Des Sources (6 L'aqueduc) et Grand-Chemin (4 La Via Domitia). Ces cartes peuvent alors servir d'exemples lors des cours notamment dans le programme d'histoire du CM1, thème 1 : "Et avant la France ? Celtes, Gaulois, Grecs et Romains : quels héritages des mondes anciens ?".

Autre exemple avec la viticulture que l'on retrouve dans les cartes de la famille Beaulieu (1 Les Costières), Bellemain (2 La tonnellerie, 6 La viticulture), Lafesta (1 La fête de la Saint-Vincent, 5 Les rencontres de Bécagrün) et Lebourg (5 La maison vigneronne). La viticulture est une activité agricole très présente dans les communes du PETR, et peut servir d'exemple dans le programme de géographie du CM1, thème 1 : "Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite : identifier les caractéristiques de mon (mes) lieu(x) de vie".

Hormis les programmes d'histoire et de géographie, les cartes peuvent servir à appuyer des séances d'enseignement moral et civique. Par exemple les cartes de la famille Duclocher, 2 Le temple et 3 L'église, peuvent intervenir dans le programme d'enseignement moral et civique du cycle 3 : "Respect d'autrui et accepter les différences (diversité)". L'utilisation de ces cartes permet d'illustrer aux élèves la liberté de culte et l'importance de la respecter (dans le cadre de la loi de 1905). Les paysages de la famille Beaulieu s'inscrivent également dans ce programme notamment pour "Comprendre le sens de l'intérêt général (la responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine du changement climatique et de la biodiversité)". Par exemple, la carte 4 Les gorges du Gardon permet de parler d'un territoire classé et désigné "Réserve de biosphère" par l'UNESCO, de montrer la fragilité de certains espaces face au changement climatique et de la nécessité de les protéger.

VALORISATION

Participez à la valorisation du jeu des 7 Familles du patrimoine en nous suivant sur les réseaux sociaux !

Vous pouvez retrouver le contenu du jeu et encore plus de patrimoine sur la cartographie participative : <https://patrimoine-garriguescostieres.gogocarto.fr/>



Photo

- Prenez une photo en train de jouer au jeu des 7 Familles.
- Envoyez-nous la photo du patrimoine de votre commune



Partage

- Partagez-nous vos projets pédagogiques et vos expériences de jeu.
- Suivez-nous sur les réseaux et découvrez d'autres contenus pédagogiques.



Pour aller plus loin

- Consultez la cartographie participative pour retrouver plus de patrimoine.
- Participez à la cartographie et devenez contributeur.



Créateur de liens

COMMUNES REPRÉSENTÉES DANS LE JEU



CONTACTS



**PETR
GARRIGUES
ET COSTIÈRES
DE NÎMES**

1 rue du Colisée, 30900, Nîmes
www.petr-garriguescostieres.org
patrimoine@petr-garriguescostieres.org

