



églises ouvertes

aux enfants

Activités à mener avec des enfants pour découvrir une église.



La Confrérie Saint-Géry de Braine-le-Comte
A. Carlier - Y. Lessens • 2024

Merci

aux fabricien/ne/s,
aux enseignants et à leurs élèves des écoles fondamentales,
aux catéchistes et à leurs enfants,
aux professeurs et à leurs étudiants futurs instituteur/trice/s
qui ont expérimenté les activités rassemblées ici.

Merci

à Christine Bienvenu et Open Churches.
qui ont illustré et mis en page ce recueil.

Introduction

Au sein de la Fabrique d'église de Braine-le-Comte, la Confrérie Saint-Géry regroupe quelques personnes qui, particulièrement soucieuses du patrimoine religieux local, se donnent pour mission d'œuvrer à sa sauvegarde et à sa promotion.

Parmi d'autres initiatives, nous organisons régulièrement des visites guidées de l'église, visites thématiques destinées aux adultes, mais parfois aussi, en adaptant fond et forme, à des enfants.

Les membres d'une fabrique d'église voisine, désireux d'accueillir eux aussi des enfants, nous ont fait part de leurs craintes : « *nos discours risquent de les ennuyer et de transformer notre lieu de culte en cour de récréation...* »

Est née, ce jour-là, l'idée de partager nos expériences, non seulement entre fabriciens, mais aussi avec des enseignants, des catéchistes, des animateurs de mouvements de jeunesse et – ne les oublions surtout pas – des parents et grands-parents, soucieux de transmettre ce trésor aux générations suivantes.

L'objectif est de mettre à leur disposition les comptes-rendus de quelques activités menées chez nous.

Une mise en garde s'impose ici d'emblée : le patrimoine religieux n'est pas la propriété exclusive des croyants et encore moins des seuls pratiquants.

« *Catholiques ou pas, nous sommes tous intéressés par les églises, les cathédrales et autres monuments du culte qui jalonnent notre paysage.* » ⁽¹⁾

« *Inscrites au patrimoine ou pas, les églises sont des points de repère de la vie sociale. Beaucoup de citoyens qui ne partagent pas la foi chrétienne sont attachés à leur lieu de culte.* » ⁽²⁾

Ce patrimoine appartient, en effet, à toutes et tous et un accueil très large, respectueux des convictions de chacun doit leur être réservé. Chacun peut entrer en ce lieu pour s'y recueillir et prier, si tel est son souhait, mais aussi, si telle est sa préférence, pour admirer les trésors artistiques qu'il renferme ou pour goûter au calme qui y règne.

Les activités culturelles suggérées dans ce recueil sont donc conçues pour ne pas s'adresser qu'aux seuls catholiques. Ceux-ci regretteront peut-être ce qu'ils considéreront comme une grave lacune : pénétrer dans ce lieu sacré sans organiser systématiquement un temps de prière peut leur sembler regrettable... Mais rien n'empêche les animateurs s'adressant à un public de croyants de prévoir pareil moment ou au moins, de ménager, en fin de visite, un temps où chacun pourra librement y consacrer quelques instants.

Autre chose serait de gommer tout ce qui relève du religieux... L'église reste, par définition, le lieu où se réunissent des chrétiens pour vivre et célébrer leur foi. Chacune des parties qui la composent, chaque objet d'art, chaque élément du mobilier, chaque symbole qu'on peut y découvrir ont tous **une fonction culturelle** et c'est risquer de passer à côté de l'essentiel que d'ignorer ce qui relève de ce pan de notre culture.

Nous constatons également que, d'une part, les visiteurs des églises sont de plus en plus nombreux, mais que, d'autre part, la culture chrétienne se réduit de plus en plus. Or, la visite de pareil lieu n'est pas aussi simple qu'il peut paraître à première vue...

Nous sommes persuadés qu'il n'est jamais trop tôt pour être initié quelque peu au sens du contenant et du contenu des églises. Les activités variées de découverte qui peuvent y être vécues contribuent à faire connaître et apprécier ce patrimoine par tous et pourquoi pas, par le public d'avenir que constituent les enfants.

Voici donc quelques propositions d'activités qui se veulent riches, ludiques, pluridisciplinaires, respectueuses des convictions de chacun et du caractère sacré du lieu, adaptées à des enfants que nous espérons voir devenir, un jour, acteurs de la mise en valeur de leur patrimoine. Nous sommes confiants dans la capacité de nos lecteurs à adapter nos idées à la réalité de leur église et à leur public.

Pratiquement...

Avant toute visite :

1. L'animateur s'imposera nécessairement une visite préalable pour rencontrer l'un ou l'autre responsable sur place. Il est en effet indispensable de s'assurer des heures d'ouverture de l'église et des moments où la venue des enfants ne perturbera pas un office ; de s'assurer aussi, on n'y songe pas toujours, que l'édifice puisse être éclairé à suffisance pour un accueil chaleureux.
Son passage, enfin, lui permettra de repérer les lieux et de choisir parmi les activités suggérées, celles qui lui paraissent les plus pertinentes pour les petits visiteurs.
2. Les fiches rassemblées ici ne sont que des propositions qui demandent d'être adaptées à l'église visitée, au public concerné ainsi qu'aux préférences et possibilités de l'animateur qui n'hésitera pas à modifier le déroulement prévu s'il le juge préférable.
À ce propos, trois précautions nous semblent devoir être prises en compte :
 - le nombre : organiser la visite en petits groupes (encadrés, si possible, par des adultes.),
 - le temps : adapter la durée de la visite aux possibilités d'attention des petits,
 - la matière : centrer la visite sur un domaine privilégié pour éviter une dispersion stérile ; en voir moins pour le voir mieux...
3. Avant d'inviter les enfants à entrer dans l'église, l'animateur prendra la précaution de les interroger : pourquoi parler ici à voix basse et s'y déplacer en veillant à ne pas faire trop de bruit ?
Toutes les réponses seront accueillies avec bienveillance :
 - celles qui parleront peut-être du caractère sacré de la « maison de Dieu », du fait que des croyants y prient, activité qui demande le silence propice au recueillement ;
 - mais celles aussi des enfants qui évoqueront la possibilité offerte à tous d'y profiter d'un moment paisible loin du bruit et de l'agitation extérieure, de s'y réfugier pour trouver fraîcheur ou chaleur selon la météo et peut-être aussi, d'y goûter, dans le calme, la beauté, la grandeur de ce lieu.

Pour utiliser ce livret :

1. Un sommaire présente brièvement les 20 propositions d'activités réunies dans un ordre qui n'est qu'indicatif. Que l'utilisateur se sente libre d'adopter l'ordre qui lui semble le meilleur pour le public auquel il s'adresse, voire d'ignorer les propositions qu'il juge inadaptées ou trop difficiles à mettre en œuvre.
2. Des logos annoncent les rubriques récurrentes :

 Objectif visé	 Âge approximatif des destinataires	 Outils, matériel à réunir...
 Déroulement de l'activité	 Interdisciplinarité potentielle	 Remarques, conseils, infos...

Concernant la rubrique « interdisciplinarité » :

Visiter une église offre l'occasion aux enfants d'acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être dans de nombreux domaines différents. Si la religion et l'initiation artistique sont évidemment privilégiées, la langue française (lecture, écriture, expression orale, vocabulaire...), les mathématiques (géométrie, mesures, calcul...), la géographie (orientation, utilisation du plan...), l'histoire (dont particulièrement l'histoire locale), la technologie, etc., sont autant de champs qui peuvent être explorés simultanément. Les enseignants qui utiliseraient nos propositions pourront aisément repérer, dans leur Programme d'activités, les compétences variées à exercer avec leurs élèves.

3. Un glossaire présente quelques mots du vocabulaire spécifique à cet édifice particulier. Ces termes sont signalés, dans les activités, par des astérisques*.
4. Une bibliographie renvoie à quelques ouvrages auxquels nous nous sommes référés.

**Que petits (et grands...) trouvent dans les propositions rassemblées
dans cet opuscle de nombreuses occasions de visites agréables et fructueuses !
Tel est notre souhait.**

La Confrérie Saint-Géry de Braine-le-Comte.

(¹) DE BUE V. (Ministre des Pouvoirs locaux), « *Les fabriques d'église en Wallonie* », éd. Vanden Broele, Wauthier-Braine, 2017

(²) Mgr HARPIGNY G. (Évêque du diocèse de Tournai), « *Les fabriques d'église en Wallonie* », ibid.

Sommaire

Activité 1	Si on créait un jeu ?	Six jeux pour découvrir le vocabulaire de l'église
Activité 2	Comme la marelle	Nous entrons par étapes, du parvis au chœur
Activité 3	Puzzle-plan	Pour se faire une idée générale du plan de l'église
Activité 4	De la maquette... (1)	Réalisons la maquette de l'édifice visité
Activité 5	...au plan (2)	Nous transformons cette maquette en plan
Activité 6	Safari	Partons à la chasse aux représentations d'animaux
Activité 7	À partir d'un détail	Du petit détail à l'objet d'art dont il est extrait
Activité 8	Puzzles des objets d'art	Reconstituer pour trouver les objets d'art représentés
Activité 9	Ouvrons grands les yeux	La place importante accordée à la lumière
Activité 10	Ouvrons grandes les oreilles	Du silence, mais aussi des paroles et de la musique
Activité 11	D'autres sens encore	Découvrir avec le nez, avec les mains.
Activité 12	Les saints de chez nous	Ces personnages à l'origine de dévotion et de folklore
Activité 13	Haut les chœurs	Pourquoi si haut ?
Activité 14	Roman ou gothique ?	B-A-BA de l'histoire de l'architecture de nos églises
Activité 15	Œuvres d'art : repérage (1)	Différentes techniques artistiques mises en œuvre
Activité 16	Œuvres d'art : création (2)	S'essayer à l'une ou l'autre de ces techniques
Activité 17	Tous sculpteurs	Parmi ces techniques : la sculpture
Activité 18	Élections	Pour déterminer notre « coup de cœur »
Activité 19	Panneau d'accueil	Rendons nos enfants acteurs de l'accueil des visiteurs
Activité 20	Expositions	Et si nous organisions une exposition dans l'église ?

Activité n° 1 – Si on créait un jeu ?



Pour tirer profit de la visite d'une église, la maîtrise d'un vocabulaire élémentaire propre à ce type d'édifice s'avère indispensable. En créant l'un ou l'autre des jeux présentés ici, les enfants ont l'occasion de découvrir et de mémoriser quelques mots de ce vocabulaire.



À partir de 7 ans



- Pour visiter l'église : un appareil photographique ou un smartphone, des affichettes présentant les mots à découvrir
- Pour réaliser les cartes du jeu : par équipe, trois fiches cartonnées de 20 X 12 cm, lattes, marqueurs
- Pour jouer : une réserve de pions (boutons, capsules, bouchons de liège coupés en rondelles...)



1. Préparation indispensable

L'animateur doit déterminer préalablement le vocabulaire qu'il souhaite faire découvrir aux enfants.

Il le choisit dans un ou plusieurs de ces registres : des mots relatifs

- aux objets du culte (calice, missel, encensoir...),
- à l'architecture spécifique d'une église (colonne, portail, arc...),
- aux parties qui composent pareil édifice (nef, sacristie, parvis...),
- à son mobilier spécifique (chaire de vérité, autel, fonts baptismaux...),
- aux types d'objets d'art qu'on y trouve généralement (statue, vitrail, tableau...). ⁽¹⁾

Il écrit alors les mots qu'il a sélectionnés sur autant d'affichettes.

2. La visite en grand groupe

Pour chaque affichette préparée, l'animateur invite les enfants à se concerter : de quoi s'agit-il, quel peut être l'usage de cet objet ⁽²⁾, où le trouver dans l'église ? Cherchons-le !

L'animateur fournit les précisions qu'il juge indispensables.

Il prend la photo de cet objet... ou mieux, un enfant en prend la photo.

3. La réalisation des cartes

Répartir les enfants en petites équipes de 2 ou 3 joueurs.

Chaque équipe reçoit 3 cartes de jeu (20 X 12 cm). Elle quadrille chaque carte en 15 cases (3 lignes de 5 cases). Sur chacune de ces cartes, elle écrit alors 8 mots qu'elle choisit librement parmi ceux (re)découverts lors de la visite : 2 ou 3 mots par ligne, 2 ou 3 cases restant donc vides sur chaque ligne. Un même mot ne peut pas figurer deux fois sur la même carte, mais il peut figurer, par contre, sur plusieurs cartes différentes.

4. Le jeu

Lorsque les photos sont imprimées, elles sont rassemblées dans une boîte et le jeu peut commencer.

Il se pratique en équipes ⁽³⁾ selon ce déroulement :

- À l'aveugle, un enfant prend une photo dans la boîte, il la montre à tous.
- Les équipes qui reconnaissent et peuvent nommer l'objet tiré au sort cherchent si ce mot figure sur les cartes en leur possession. Si c'est le cas, ils placent un/des pion/s sur la/les cases/s correspondantes.
- L'animateur supervise évidemment les réponses apportées.
- Ont gagné, les équipes qui ont pu couvrir de pions une ligne, une carte ou tout leur jeu...
Et on peut rejouer !



⁽¹⁾ L'animateur veille à choisir le vocabulaire utile et adapté à son public en évitant les termes peu usuels ou trop techniques. Pour ce jeu, comme pour les autres proposés ci-après, il se cantonne à un seul de ces registres ou, au contraire, si l'âge des enfants et les connaissances qu'ils ont acquises lors de précédentes visites le permettent, il mêle les mots relevant de plusieurs catégories.

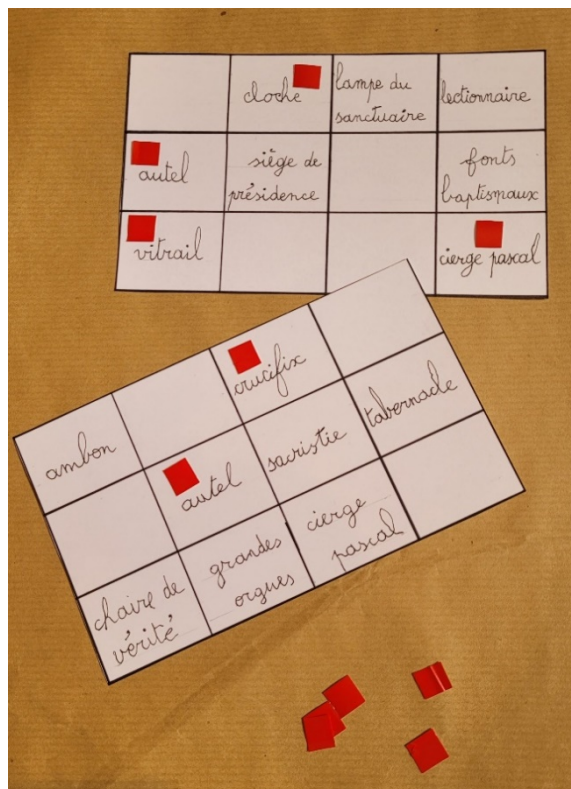
⁽²⁾ Convenons d'utiliser ici le mot « *objet* » pour évoquer tous les éléments visés dans cette activité, même s'il s'agit d'un lieu, d'une œuvre d'art, d'une pièce de mobilier ou d'un objet à proprement parler.

⁽³⁾ Les auteurs du jeu l'utilisent entre eux ou, autre possibilité, l'offrent à un autre groupe d'enfants.



- Acquisition de vocabulaire, échanges entre enfants (langue française)
- Réalisation des cartes (géométrie, mesures)
- Utilisation de l'appareil photographique, du smartphone (initiation à la technologie)
- Découverte des objets spécifiques à une église (religion)

Les propositions de cartes ci-dessous ne sont que des exemples à adapter :



Autres jeux, même objectif...

Adaptées de jeux bien connus, voici cinq autres propositions qui visent, elles aussi, l'acquisition et la fixation de ce vocabulaire spécifique.

1. Jeu de « memory ».

L'animateur prépare le matériel de jeu nécessaire (ou mieux, les enfants en sont chargés) selon le principe suivant : Chaque terme à mémoriser fait l'objet de deux cartes (une paire) de format « cartes à jouer »,

- sur l'une figure un mot (« autel », par exemple)
- et sur l'autre, la représentation de ce mot (photo ou dessin d'un autel) ou sa définition (table de la messe.)

Dix paires (ou davantage selon l'âge et les capacités mnémotechniques des enfants) sont ainsi réunies.

Ces cartes sont mélangées et disposées sur la table en 4 rangées de 5 cartes (ou plus). Elles sont retournées de manière à ce que mots et illustrations ne soient pas visibles.

Déterminer l'ordre des joueurs par tirage au sort. S'ils sont nombreux, les répartir en petits groupes.

Le premier retourne 2 cartes au hasard : si ces cartes forment une paire, il peut les prendre et rejouer, si elles ne se correspondent pas, après s'être assuré que tous les joueurs aient pu les voir et repérer leurs emplacements, il les remet à l'endroit exact où elles se trouvaient, toujours cachées évidemment.

C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance en opérant de la même façon.

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été reconstituées. Les joueurs comptent alors les cartes qu'ils ont pu acquérir, le gagnant étant celui qui en possède le plus.

Et on recommence...

2. Jeu de l'oie.

Le plan de jeu se présente sous forme d'un chemin composé de cases numérotées de 1 (départ) à 36 (arrivée). Sur une quinzaine de cases, choisies un peu au hasard, figure un point d'interrogation.

Des cartes présentent, au recto, l'illustration d'un des objets découverts lors de la visite et au verso, le mot désignant cet objet. Toutes ces cartes – faces-illustrations visibles- sont placées en tas au centre du plan de jeu (la pioche).

La réalisation du plan de jeu et des cartes est confiée aux enfants.

Prévoir également un dé à jouer et un pion personnalisé pour chaque joueur.

Comme pour les autres jeux, si les enfants sont nombreux, il est conseillé de les répartir en plusieurs petits groupes pour éviter qu'ils n'attendent trop longtemps leur tour. L'ordre des joueurs est tiré au sort.

Le premier lance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'indiqué. Si la case d'arrivée ne comporte pas de point d'interrogation, il y dépose son pion et c'est au suivant de jouer. Si, au contraire, il aboutit sur une case présentant ce signe, il prend la première carte de la pioche, examine l'illustration et donne le nom de l'objet représenté. Il vérifie alors en retournant la carte : en cas de bonne réponse, son pion peut rester sur la case où il vient d'arriver alors qu'une erreur l'oblige à retourner sur la case où il se trouvait précédemment. Il replace la carte sous la pioche.

Et c'est au tour du joueur suivant...

Qui arrivera le premier sur la case ultime ?

3. L'objet mystérieux.

Les photos d'objets découverts durant la visite sont rassemblées dans une boîte ou un sachet de manière à pouvoir être tirées au sort.

Les joueurs sont répartis en deux équipes.

L'animateur (ou mieux, un enfant) est le « maître du jeu ». Son rôle consiste à prendre une des photos au hasard, la regarder sans la montrer et répondre aux questions que chaque équipe, à tour de rôle, lui pose pour deviner de quel objet mystérieux il s'agit.

Attention ! La question doit nécessairement être formulée de manière à n'avoir pour réponse que « oui » ou « non » et seule, une réponse positive donne le droit à l'équipe de tenter sa chance en proposant un nom d'objet.

Au sein de chaque équipe, on se concerte pour formuler une question qui pourra utilement faire avancer la recherche et de préférence, qui débouchera sur un « oui ».

(Si le maître du jeu est un des enfants, l'animateur supervisera les réponses apportées.)

Quelle équipe devinera, la première, le nom de l'objet mystérieux ?

4. Jeu des pendus.

Tous les objets découverts au cours de notre visite ont été photographiés ou dessinés. Ces représentations figurent sur autant de fiches qui sont placées dans une boîte d'où elles seront tirées au sort.

Un joueur -A- prend à l'aveugle une de ces fiches, le second -B- doit donner le nom de l'objet qui y figure.

Mais sur une feuille est dessinée une potence à laquelle B, chaque fois qu'il n'a pas pu identifier correctement une illustration, vient dessiner et suspendre progressivement un bonhomme le représentant (la tête, le corps, un bras, puis un autre, une jambe et puis l'autre.)

On inverse alors les rôles : B tire une autre carte et interroge son adversaire qui, s'il est incapable de donner la bonne réponse, se voit, à son tour, petit à petit, pendu à une autre potence prévue à son intention.

Qui, le premier, verra le dessin de son bonhomme complètement achevé, perdant ainsi évidemment la partie ? Vraisemblablement, ni A ni B, l'un et l'autre n'épuiseront, on peut l'espérer, toute la collection de cartes avant de connaître ce funeste sort !...

- Ce jeu se joue traditionnellement à deux, mais constituer des équipes dont les joueurs se concertent pour questionner et répondre enrichit l'apprentissage.
- Les cartes tirées au sort peuvent, au choix, être extraites du jeu ou, au contraire, être replacées dans la boîte et être ainsi pêchées plusieurs fois.

5. Jeu « électro ».

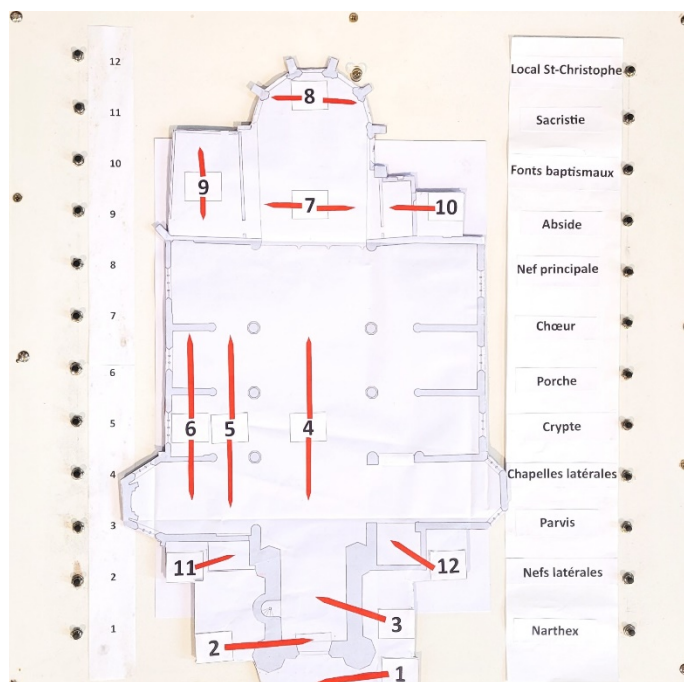
Un support (bois ou carton épais) présente, en deux colonnes, d'un côté, les dessins ou photos des objets, de l'autre, leurs noms, les uns et les autres étant disposés dans le désordre.

Au verso de cette plaque, un réseau électrique relie l'illustration de l'objet à son nom en passant par une pile et une lampe vissée sur un soquet.

En reliant une photo au nom de l'objet qui convient, la lampe s'allume.

La réalisation même de ce jeu constitue un apprentissage du fonctionnement d'un circuit électrique ; elle peut être proposée à des élèves plus âgés.

Le jeu présenté ici concerne le vocabulaire relatif aux parties d'une église, mais on peut évidemment aborder d'autres thèmes.



Activité n° 2 – Comme la marelle ?



De par l'agencement des différentes parties qui le compose, le plan d'une église peut faire penser à celui du jeu de marelle, ce jeu dont le but est de conduire les enfants, case après case, de la... terre au... ciel ! ⁽¹⁾



À partir de 8 ans



- Feuilles rectangulaires ou carrées (format $\pm$ A3), la dernière s'achevant en demi-cercle
- Un gros marqueur



1. Dans l'église, les enfants découvrent **un jeu de marelle étalé sur le sol**, au beau milieu de l'édifice. Il est réalisé à partir de feuilles A3 agencées comme sur le dessin en annexe.
Connaissent-ils les noms attribués habituellement aux cases de départ et d'arrivée : terre et ciel ?
L'animateur écrit ces mots sur les cases situées aux deux extrémités, mais précise que l'objectif de la visite n'est bien sûr pas de jouer à la marelle, mais de comparer le plan de ce jeu avec celui de l'édifice, des plans qui présentent quelques similitudes...
2. Effectuer ensemble **le trajet** qui conduit du parvis à l'abside*, dans le chœur* en passant par le porche*, le narthex*, la nef*, le transept* ⁽²⁾ S'arrêter à chaque étape pour marquer la lente progression ménagée jusqu'à la partie la plus sacrée de l'église. Donner les noms des parties de l'église traversées, les écrire sur les cases du jeu de marelle. ⁽³⁾
3. Vers **un plan plus fidèle à la réalité** : le jeu présente une série de cases aux dimensions identiques alors que les parties constituant l'église sont de grandeurs fort différentes : la nef est beaucoup plus longue que le narthex, le parvis beaucoup plus étendu que le porche, etc.
Modifier le plan selon les propositions des enfants pour que ses proportions soient plus proches de la réalité : des ciseaux pour réduire les feuilles « porche », « narthex » ou autres, et de la colle pour assembler les deux ou trois feuilles que demandent une nef de bonne longueur, un parvis assez vaste.



⁽¹⁾ Les architectes qui, depuis des siècles, dessinent les plans des églises, organisent l'espace pour que les fidèles soient amenés à progresser, par étapes, du parvis au chœur, cet endroit qui, pour les chrétiens, est sacré parce que s'y trouve le maître-autel, là où le Christ se rend présent lors de la célébration eucharistique.

On n'accède pas au « saint des saints » de but en blanc, tambour battant.

L'itinéraire aménagé dans l'église n'est pas sans évoquer le jeu de marelle en ce sens qu'il conduit symboliquement les fidèles de la terre au ciel en leur donnant le temps de quitter un peu à la fois, par étapes, leurs soucis du quotidien et de se préparer ainsi, progressivement, à approcher avec respect, du lieu où, en prière, ils se sentiront proches de Dieu.

Notons aussi que le principe de distance respectueuse qui prévalait auparavant fait place aujourd'hui à celui d'une volonté de proximité, d'intimité avec Dieu : le maître-autel* si éloigné, voire séparé de la nef par une clôture, un jubé*, est maintenant placé au plus près des fidèles et parfois même au milieu de leur assemblée...

⁽²⁾ Rapprocher les mots nef / bateau, chœur / chantres - chorale, portail / porte... par association d'idées avec des mots plus connus du vocabulaire des enfants.

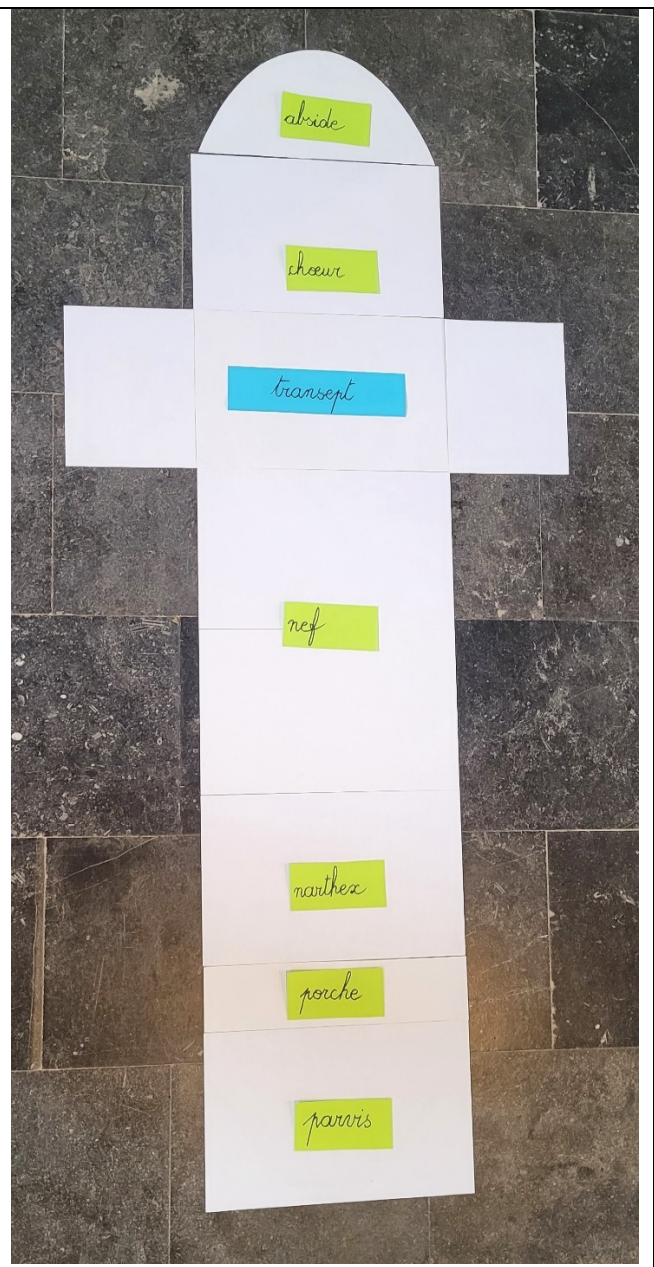
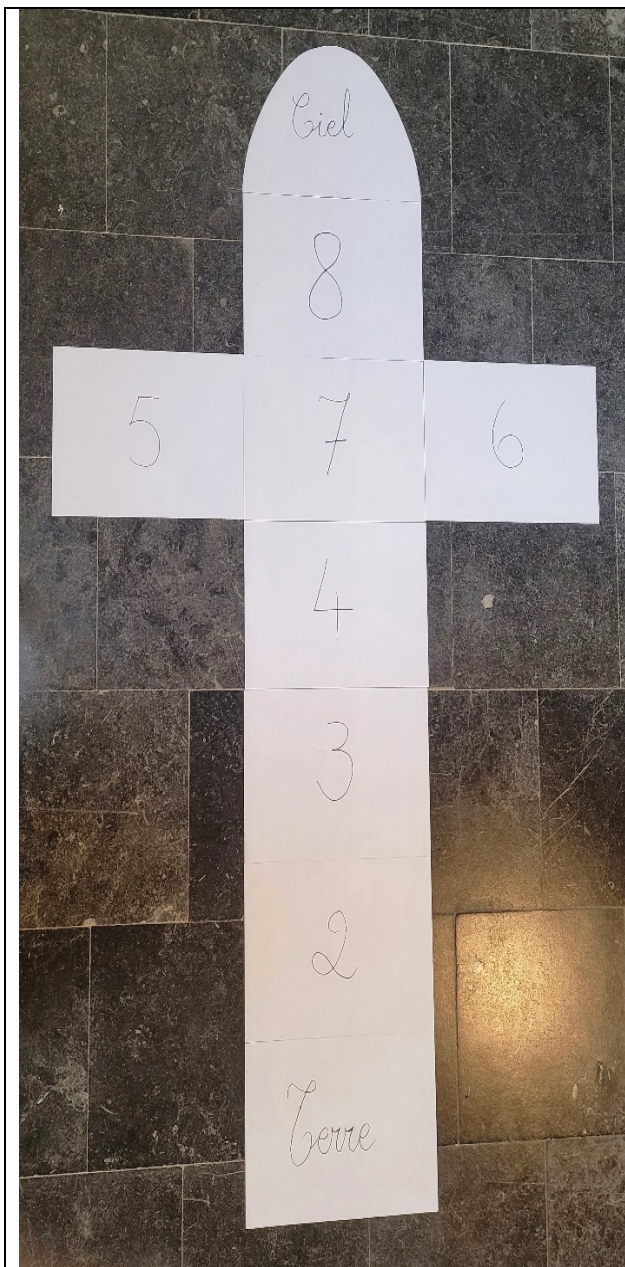
Remplacer, si on le juge préférable, le mot « narthex » par « vestibule » et évoquer éventuellement le lieu qu'il fut un temps où les non-baptisés ne pouvaient pas aller au-delà de ce sas d'entrée. Expliquer peut-être d'où vient le nom de parvis* – paradis – et pourquoi ce plan ressemble à une croix ?

⁽³⁾ Remplacer au fur et à mesure de la progression, les noms et chiffres de la marelle par les appellations découvertes (retourner les cases de la marelle ou les recouvrir d'étiquettes présentant ces appellations).



- Vocabulaire propre à l'église (religion)
- Expression orale, vocabulaire (langue française)
- Le plan de l'église, ses proportions (géographie, géométrie)

Exemple à adapter évidemment à la situation particulière de chaque église.



Activité n° 3 – Puzzle-plan



Reconstituer le plan de l'église au départ du puzzle de ses différentes parties.



À partir de 7 ans



- Plan de l'église au format A2 comme décrit dans le développement ci-après
- Grande feuille de papier
- Marqueurs



1. Un premier tour d'observation à l'intérieur de l'église permet aux enfants de découvrir les principales parties qui la composent. Ils peuvent ainsi discerner, par exemple : le parvis, le porche d'entrée, le narthex, la nef, le chœur ; mais aussi, selon l'édifice visité et en fonction du degré de difficulté visé par l'animateur, des nefs latérales, des chapelles, des fonts baptismaux, une entrée latérale, une sacristie... Ces dénominations sont fournies aux enfants afin qu'ils les mémorisent progressivement.

2. Le plan de l'église présentant ces différentes divisions a été, préalablement, dessiné et découpé en puzzle par l'animateur.

3. Agencement du puzzle

- Les pièces du puzzle sont étalées en vrac sur le sol ou sur une table.
- Au fur et à mesure d'une seconde exploration, les enfants sont invités à choisir la pièce qui pourrait le mieux représenter chacune des parties repérées.
- Ils agencent ensuite ces pièces pour reconstituer un plan complet de l'édifice. ⁽¹⁾

4. Mémorisation

Les enfants s'exercent à construire et à reconstruire le plan en nommant chaque fois les parties de l'église.

5. Le plan est reconstitué sur une grande feuille et chaque pièce est contournée au marqueur. On obtient ainsi le plan complet. Les enfants écrivent sur ce plan les noms de toutes les parties qui le composent. ⁽²⁾

6. Le même puzzle au format A4 peut aussi être offert à chaque enfant afin qu'il puisse le découper, puis opérer cette reconstitution autant de fois qu'il le souhaite.

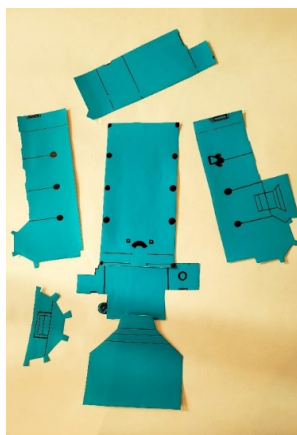


⁽¹⁾ Veiller, lors de l'assemblage progressif, à placer les enfants et le plan dans le sens du bâtiment. Afin de faciliter la tâche des enfants, on peut aussi dessiner, sur les différentes pièces, certains éléments présents dans l'église (par exemple, la chaire de vérité, le maître-autel...).

⁽²⁾ Pour les plus petits : sur le plan mis à leur disposition, l'animateur a tracé préalablement le contour de toutes les pièces (ou de quelques-unes d'entre elles) afin de faciliter l'assemblage.



- Réalisation et utilisation d'un plan (géographie, géométrie.)
- Vocabulaire relatif aux parties qui composent une église (français, initiation artistique, religion.)



Activité n° 4 – De la maquette... (1)



Concerts et autres manifestations culturelles sont parfois programmés dans notre église.

Cette fiche d'activité use de ce prétexte pour proposer aux enfants la réalisation d'une maquette, ébauche d'un plan ⁽¹⁾ qui pourrait être présenté aux organisateurs de ces spectacles pour préparer leur installation : emplacements de la scène, des loges d'artistes, du public, de leur matériel...



Des plus jeunes (7-9 ans) aux aînés (10 ans et plus)



- Pour tous : une grande feuille de papier fort ou de carton (format $\pm$ A0 ou A1), support de la maquette, marqueurs, ciseaux, colle, papier collant...
- Pour les plus jeunes : des emballages en carton : boîtes de toutes formes et dimensions ayant contenu aliments, friandises, médicaments, matériel d'hygiène ou de bricolage... ⁽²⁾
- Pour les aînés : du papier fort avec lequel ils réaliseront si besoin les éléments de la maquette



1. Une **exploration préalable** est indispensable pour permettre aux enfants de se familiariser avec les lieux. En fonction de leur âge, ils découvriront les noms de quelques éléments d'architecture et de mobilier liturgique qui figureront sur la maquette (se limiter aux plus courants).
2. **Placer les enfants au centre de l'église** de manière à ce qu'ils puissent voir l'ensemble de l'édifice et s'y repérer. Ils tournent le dos au portail d'entrée, le chœur est devant eux. ⁽³⁾
3. **Disposer sur le sol (ou sur une grande table), la feuille de papier** qui accueillera la maquette :
 - Sur celle mise à disposition des plus jeunes, le contour général de l'édifice est déjà tracé ;
 - Les aînés tracent eux-mêmes ce contour ; quelques points de repère leur sont fournis pour les aider dans cette tâche... Peut-être pourraient-ils, à cette fin, effectuer certaines mesures (longueur, largeur de la nef, du chœur...) et choisir une échelle adéquate ?
4. **Orienter ce support.** Il est essentiel d'orienter le support de la maquette dans le sens du bâtiment ! Cette précaution doit nécessairement être respectée tout au long de l'activité.
5. **Déterminer les éléments constitutifs de la maquette** : les enfants choisissent quelques pièces du mobilier propre à toute église et particulièrement à celle qu'ils visitent (maître-autel*, fonts baptismaux*, chaire de vérité*, ambon*, orgue*...) et certains éléments d'architecture (colonnes*, jubé*, accès...) Se limiter !...
6. **Réaliser la maquette** :
 - Représenter les éléments sélectionnés. Les plus jeunes choisissent dans la collection de boîtes celles dont les formes et les proportions peuvent le mieux évoquer ces éléments : « *c'est rectangulaire, c'est plus long que large, c'est trop plat, ce n'est pas assez haut, c'est arrondi, ce doit être bien plus grand que...* » ⁽²⁾ Ils recourent éventuellement aux ciseaux pour adapter l'une ou l'autre de ces boîtes...
Les aînés utilisent eux aussi des boîtes ou réalisent les solides qui représentent ces éléments : mesurer, dessiner, découper les développements des parallélépipèdes, cubes, cylindres, cônes...
 - Les disposer sur la feuille-support en respectant au mieux leurs emplacements respectifs dans l'édifice et les distances qui les séparent (estimées par les plus jeunes, mesurées peut-être par les aînés). ⁽⁴⁾
 - Noter les noms des éléments représentés sur des étiquettes ; les placer sur leurs représentations.



⁽¹⁾ Cette maquette servira de base pour le plan que les enfants dessineront ensuite : voir la fiche n°5 : « ... au plan (2) ».

⁽²⁾ Les enfants devront disposer d'une grande variété de boîtes pour leur offrir le plus large choix. Il faut donc entamer cette collection bien à temps !

⁽³⁾ Éventuellement, répartir les enfants en petits groupes afin que tous participent activement au projet.

⁽⁴⁾ Veiller particulièrement à établir un va-et-vient visuel constant entre la réalité et sa représentation sur la maquette. Exemple : un enfant se dirige vers un lieu de son choix dans l'église ; au fur et à mesure de sa progression, nous suivons, le trajet qu'il emprunte en déplaçant un petit personnage sur la maquette...



- Représenter l'espace, dessiner un plan, s'orienter (géographie)
- Évaluer, mesurer, choisir une échelle adaptée (mesures)
- Construire des solides à partir de leur développement (géométrie)
- Connaître le mobilier et les éléments architecturaux propres à une église (religion)
- Acquérir ce vocabulaire spécifique, échanger, argumenter, écrire (langue maternelle, expression orale et écrite)
- Réaliser la maquette par assemblage de boîtes (initiation artistique, bricolage)



Activité n° 5 – ... au plan (2)



Au départ de la maquette réalisée précédemment (voir fiche n° 4 : « De la maquette... (1) »), nous traçons le plan.



Enfants de 9 ans et plus



- La maquette et son support, la grande feuille de papier $\pm$ A0 ou A1
- Marqueurs, ciseaux et papier collant
- Gouache liquide, pinceau, grille et brosse à dents



1. Dans l'église toujours, les enfants vérifient une dernière fois la maquette qu'ils ont réalisée et y apportent éventuellement les retouches qu'ils jugeraient indispensables.
2. Ils peuvent alors contourner au marqueur la base de chaque boîte avant de la retirer de la maquette. Ils obtiennent ainsi le plan de l'église et des principaux repères qu'ils y ont fait figurer. ⁽¹⁾
3. Inviter les enfants à effectuer, du regard, plusieurs allers-retours entre le plan et la réalité. Noter, sur des vignettes, les noms des différents éléments représentés ; jouer à les placer et les replacer aux bons endroits sur le plan. ⁽²⁾
4. La feuille peut ensuite être redressée pour passer du plan horizontal au plan vertical. Une étape qui exige quelques précautions avec les plus petits : effectuer, comme ci-dessus, des allers-retours plan-réalité, placer et replacer les étiquettes aux bons endroits, faire oraliser cette nouvelle disposition. ⁽³⁾
5. Le plan ainsi obtenu pourra, par après, être utilisé en dehors de l'église. Si cela est jugé nécessaire, il sera réduit afin que chaque enfant en dispose.



⁽¹⁾ Au lieu de tracer la base de chaque élément, on peut recourir à la technique de la « bruine » : à l'aide de la brosse à dents, répandre en fines gouttelettes la gouache liquide étalée sur la grille prévue à cet usage. Après séchage, enlever toutes les boîtes, leurs traces dessineront le plan.

⁽²⁾ Veiller, encore et toujours, à orienter les enfants et le plan dans le sens de l'édifice.

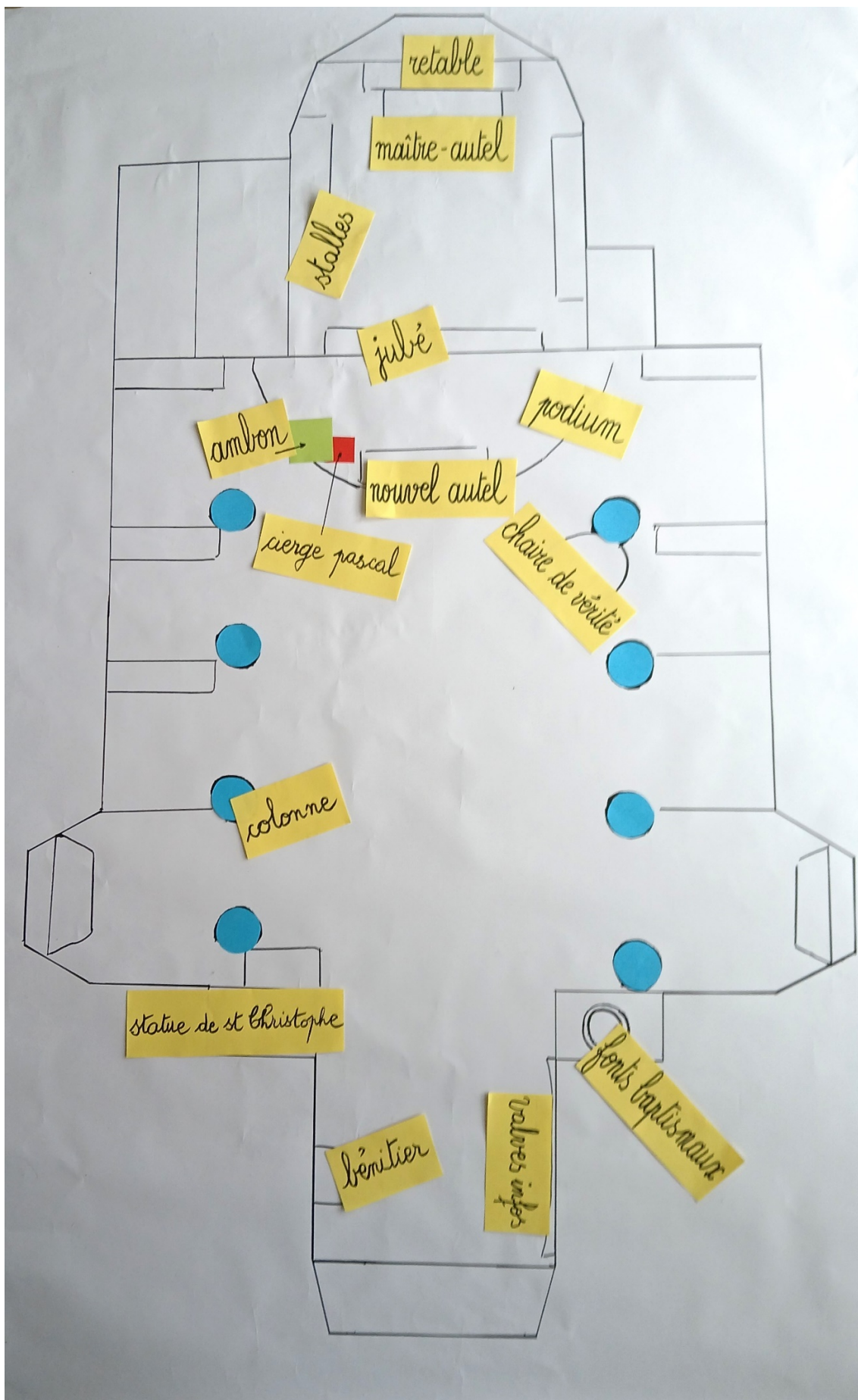
⁽³⁾ Le plan placé verticalement présente donc le chœur en haut, le portail d'entrée, en bas.

Les enfants décrivent la situation de tous les éléments représentés en utilisant les termes appropriés : devant, derrière..., à la gauche de, à la droite de..., plus près que, plus éloigné que...

Ces précautions qui peuvent sembler superflues pour un adulte habitué à l'utilisation d'un plan sont indispensables à l'enfant au stade de l'apprentissage.



- Passage de la maquette en trois dimensions au plan en deux dimensions
- Passage du plan horizontal au plan vertical
- Va-et-vient entre la réalité spatiale et sa représentation, orientation et redressement du plan.



Activité n° 6 – Safari



L'avez-vous déjà remarqué ? De nombreuses représentations d'animaux se cachent dans l'église que vous visitez !...

Un jeu de piste va vous permettre de partir à la chasse pour en repérer quelques-unes et découvrir les raisons de leur présence en ce lieu. Un safari en quelque sorte ? ⁽¹⁾



Dès 8 ans



Un carnet de route par enfant ou par équipe : son contenu est détaillé ci-après.



1. **Préparation** : L'animateur doit, préalablement, repérer et sélectionner des représentations d'animaux présentes à différents endroits de l'église (vitraux, sculptures, tableaux, retables...) Ces animaux sont, le plus souvent, des attributs* de saints (le chien de saint Roch, le cochon de saint Antoine, le dragon de saint Michel...) ou des symboles (le lion pour la force, le dragon pour le mal, le lys pour la pureté...). ⁽²⁾

2. Déterminer, dans l'église, un parcours qui permettra aux enfants de rencontrer successivement tous les animaux choisis. Les indications pour suivre cet itinéraire sont fournies, étape par étape, dans un carnet de route rédigé par l'animateur et fourni à chaque enfant ou à chaque équipe. ⁽³⁾

3. Pour chaque animal, ce même carnet de route explique, en quelques mots, la raison de sa présence dans une église : un aperçu de la légende du saint ou l'évocation d'un passage biblique éclairant le symbole utilisé.

À chaque fois, dans ce court texte explicatif, un mot manque : celui du nom de l'animal recherché. Une lettre de ce nom est mise en évidence, elle sera nécessaire, à l'issue du safari, pour découvrir un mot mystérieux.

4. **Exemple** (qui est, évidemment, à adapter à l'église visitée et aux compétences des enfants) :

Le safari commence sur le parvis de l'église ; sur le carnet de route, les enfants lisent :

Première étape. Regardez le sommet du clocher ! Apercevez-vous l'oiseau perché tout là-haut : un . . . ? Chaque jour, au lever du soleil, il chante comme pour célébrer la renaissance de la lumière qui était disparue durant toute la nuit. Pour les chrétiens, il est rappel de la résurrection de Jésus à Pâques.

Notez la première lettre de son nom !

Pour la deuxième étape, rendez-vous dans la chapelle des fonts baptismaux !

Les enfants se rendent dans ce lieu et lisent :

Deuxième étape. Regardez le couvercle de la cuve baptismale : une y est représentée. Lors du baptême de Jésus, l'évangéliste parle du ciel qui s'ouvre et du Saint-Esprit qui en descend sous l'apparence de cet oiseau.

Retenez la dernière lettre du nom de cet animal !

Une troisième étape est prévue au pied de la chaire de vérité, allez-y !

Et ainsi de suite...

En rassemblant, dans l'ordre, toutes les lettres collectionnées, les enfants découvriront le mot-mystère (dans notre exemple : le C de coq, le E de colombe ... C E C I L E, le nom de la sainte patronne de la paroisse.)

5. Les équipes entament leur safari les unes après les autres, à une ou deux minutes d'intervalle. ⁽⁴⁾



⁽¹⁾ Le même principe peut être appliqué à la recherche de mots en lien avec l'architecture d'une église (le C de chapelle, le E de colonne, le C de chaire de vérité...) ou en lien avec les objets liturgiques (le C de calice, le E d'autel, le C de crucifix...). On parlera alors de « chasse aux objets » plutôt que de « safari ».

⁽²⁾ Une recherche sur l'internet permet à l'animateur d'associer la plupart des saints et leurs attributs.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Attributs_des_saints

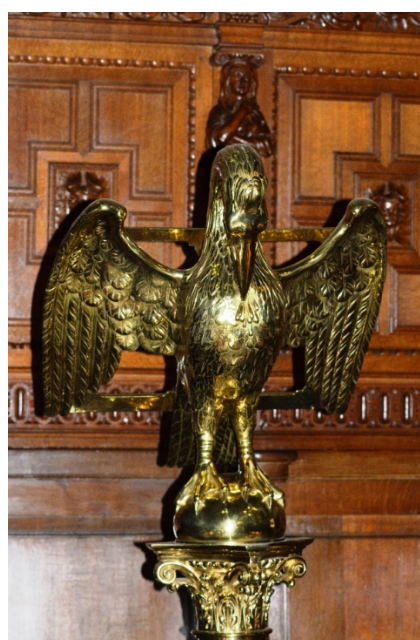
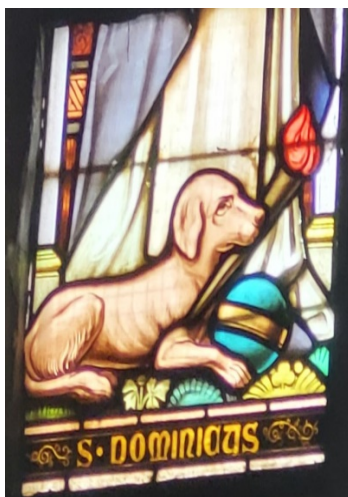
(³) L'animateur veille à ce que les enfants ne se perdent pas en chemin, il les guide au besoin ou, plus simplement encore, il remplace l'explication par une photo de la destination.

(⁴) Une équipe est-elle sur le point de rattraper celle qui la précède ? Elle patiente pour éviter de la rejoindre.

Il est possible d'organiser le trajet sous forme de circuit et d'éviter ainsi aux enfants une attente trop longue en leur permettant de partir en même temps, mais de lieux différents.



- Visiter l'église locale, en repérer les principales parties, connaître quelques-uns des saints qui y sont honorés, approcher quelques symboles bibliques importants
- Découvrir, apprécier des œuvres présentes dans l'église
- Lecture, orthographe, expression orale



Activité n° 7 – À partir d'un détail



À partir d'un détail d'une œuvre d'art se trouvant dans l'église, les enfants tentent de repérer cette œuvre. L'activité proposée ici est un jeu de collaboration.



8 – 12 ans



- Photos de détails extraits de différentes œuvres d'art
- Une « feuille de jeu » pour chaque enfant (ou chaque équipe d'enfants s'ils sont nombreux)



1. Préparation

L'animateur photographie une dizaine d'œuvres d'art ⁽¹⁾ présentes dans l'église.

Il extrait de chacune d'elles un petit détail ⁽²⁾ qui devrait permettre de retrouver l'œuvre.

Près de chaque œuvre choisie, il place un écriteau portant un numéro.

Il élabore la « feuille de jeu » présentant, dans le désordre, les dix détails qui permettront de repérer les œuvres.

2. Place au jeu de collaboration !

Chaque enfant ou chaque équipe reçoit une feuille de jeu et part à la recherche des œuvres d'art correspondantes aux détails fournis.

Une œuvre est-elle repérée ? Sur la feuille de réponses, en regard de la photo qui lui correspond, noter le numéro figurant à proximité de cette œuvre.

Il s'agit ici d'un jeu de collaboration où l'entraide est recommandée : le but du jeu étant que tous les enfants (toutes les équipes) aient pu retrouver toutes les œuvres.

Les enfants (les équipes) répondent à tout appel à l'aide qui leur est adressé en orientant, s'ils le peuvent, les demandeurs vers le secteur où rechercher l'objet qui leur reste introuvable.

L'animateur supervise le déroulement du jeu.

3. Et pour terminer, l'animateur rassemble les enfants, parcourt avec eux toute l'église en les invitant à vérifier les réponses qu'ils ont apportées. Tout le monde a réussi ? C'est gagné !

Il profite de ce tour d'horizon pour apporter éventuellement quelques informations sur les objets d'art qui ont fait l'objet du jeu : De quoi s'agit-il ? Qui est représenté ? Où se situe le détail qui vous a permis de le repérer ? Ce détail est-il l'attribut* placé par l'artiste pour qu'on puisse reconnaître ce personnage ? Quelle est son histoire ? Sa légende ?...



⁽¹⁾ L'exemple développé ici porte sur la recherche d'œuvres d'art, mais il pourrait tout aussi bien amener les enfants à reconnaître des objets liturgiques, des détails architecturaux, les différentes parties de l'église...

⁽²⁾ Ce détail, selon le degré de difficulté recherché, sera plus ou moins grand, plus ou moins visible, plus ou moins significatif, appartiendra à une œuvre plus ou moins importante et connue. Ce détail peut, par exemple, être systématiquement choisi parmi les attributs habituels d'un/e saint/e représenté/e par l'œuvre.



- Découvrir quelques œuvres d'art présentes dans l'église (initiation artistique)
- Connaître les attributs de certains personnages importants de la paroisse ou de la ville et leur histoire
- Faire montre d'une certaine capacité d'observation



Le bâton fleuri de saint Christophe conduira-t-il les enfants à sa statue ?

Activité n° 8 – Puzzles des objets d’art



Cette activité propose une variante de la fiche n°7 « À partir d’un détail ».

De la même façon, les enfants sont invités à repérer dans l’église des œuvres d’art ⁽¹⁾ à partir de leurs représentations, mais ici, ces reproductions leur sont fournies sous forme de puzzles.



8 – 12 ans



Des photos de différentes œuvres d’art découpées en puzzles.



1. Préparation

L’animateur réunit les photos d’une dizaine d’œuvres d’art présentes dans l’église.

Il les agrandit (format A3 minimum) et, éventuellement, les colle sur un support cartonné pour les consolider.

Il les découpe alors pour en faire des puzzles. ⁽²⁾

Près de chaque œuvre qui fait l’objet de ce jeu, il place une fiche explicative à l’intention des enfants : le type d’œuvre (tableau, statue, vitrail...), le nom du personnage représenté, son histoire, voire le nom de son auteur, l’époque de sa création, une caractéristique qui mérite d’être soulignée... Il veille évidemment à n’y faire figurer que quelques informations jugées accessibles et dignes d’intérêt.

2. Le puzzle

Chaque enfant (ou chaque équipe d’enfants, s’ils sont en grand nombre) reçoit les pièces d’un puzzle à reconstituer.

3. L’œuvre

Cette première étape achevée, les enfants se mettent à la recherche, dans l’église, de l’œuvre représentée... Une fois repérée, ils peuvent lire et tenter de retenir les informations qu’ils trouvent sur la fiche déposée à cet endroit.

4. Et le jeu continue...

De retour près de l’animateur, les enfants sont interrogés : ont-ils retenu quelques-unes des informations qui leur ont été fournies ? Si c’est bien le cas, ils reçoivent alors un autre puzzle et poursuivent le jeu. ⁽³⁾



⁽¹⁾ L’exemple présenté ici porte sur la recherche d’œuvres d’art, mais, comme pour l’activité précédente, la recherche peut concerner des objets liturgiques, le mobilier propre à une église, des éléments d’architecture, etc.

⁽²⁾ Ces puzzles comportent, selon le degré de difficulté recherché, un nombre plus ou moins important de pièces. Pour rendre la tâche des enfants plus difficile encore : des pièces excédentaires peuvent être jointes aux puzzles.

⁽³⁾ Chaque joueur pourrait recevoir en cadeau les représentations, format carte postale, des œuvres qu’il a pu découvrir.



- Découvrir quelques œuvres d’art présentes dans l’église (initiation artistique)
- Connaître les attributs de certains personnages importants de la paroisse, de la ville et leur histoire (religion.)



Activité n° 9 – Ouvrir grands les yeux !



Il y a tellement de choses à voir lors d'une visite d'église...

Mais c'est sur la place de choix réservée à la lumière par ses bâtisseurs et ses décorateurs que notre attention se porte ici, plus particulièrement.



Dès 10 ans



- Une boussole
- Une rose des vents tracée sur une affiche et 4 affichettes portant les noms des points cardinaux
- Autant de plans de l'édifice que d'enfants (si le groupe est trop important, répartir les élèves en petites équipes de 3 ou 4)
- Crayons ou feutres de couleur



1. Vers une demi-obscurité

En franchissant le portail de l'église, faire l'expérience du contraste entre la lumière nous éblouissant sur le parvis et la pénombre régnant à l'intérieur de l'édifice.

2. Vers la lumière

- Utiliser la boussole pour découvrir que, du portail au chœur, l'église est orientée (dans le sens premier du terme : vers l'est, l'orient). Un chemin vers la lumière est ainsi tracé : partant du narthex à l'ouest, il s'achève dans le chœur, à l'est. La majorité des églises présentent cette disposition.
- Étaler la rose des vents sur le sol et, en s'aidant de la boussole, l'orienter, y placer les quatre affichettes, nord, est, sud, ouest, dans les directions correspondantes.
- S'interroger : pourquoi les bâtisseurs ont-ils choisi cette direction ? Que se passe-t-il chaque matin à l'est ?

Le lever du soleil après sa « disparition » (à nos yeux...) durant la nuit évoque une renaissance et, plus précisément pour les chrétiens, la résurrection du Christ au petit matin de Pâques. Certains objets présents dans l'église sont autant de sources lumineuses qui rappellent que, pour eux, le Christ est la « Lumière » qui les aide à voir la direction à suivre pour accéder à la vie éternelle.

- Vers le symbolisme de la lumière. Pour les croyants comme pour ceux qui ne le sont pas, la lumière est compréhension, lucidité, confiance, espoir, réussite, gloire... De nombreuses expressions de la langue française recourent à ce symbole. Certaines seraient-elles connues des enfants qui visitent l'église ? ⁽¹⁾

3. À la recherche de sources lumineuses

- Sur un plan de l'église est tracé un itinéraire fléché ; chaque enfant (ou équipe) en reçoit un exemplaire. ⁽²⁾ Des numéros jalonnent ce plan ; ils correspondent aux endroits où peuvent être repérées des sources de lumière spécifiques à une église : un vitrail – un cierge allumé au pied d'une statue de saint(e) – le cierge pascal – un chandelier – la lampe du sanctuaire* – une lanterne de procession – une auréole*, une mandorle*, une gloire* – l'or, l'argent et les pierres précieuses ornant un ostensor-soleil* – un calice* – un ciboire* – les fils d'or brodés sur un vêtement liturgique... ⁽³⁾
- Les enfants parcourent cet itinéraire et tentent de détecter quelques-uns de ces points lumineux.
- Des espaces sont également prévus sur le plan pour permettre aux enfants d'écrire le nom des objets repérés.
- Lorsque cette phase de recherche est achevée, nous parcourons tous ensemble le circuit afin de vérifier les trouvailles opérées, occasion de les compléter et de les commenter.



- (1) Cette tâche n'est pas à la portée des enfants si l'animateur ne les met pas sur la voie :
« s'exprimer clairement – faire la lumière ou le jour sur une affaire – éclairer sa lanterne – tout s'éclaire à la lumière de ces révélations – voir clair dans son jeu – il reste des zones d'ombre – je suis complètement dans le noir – je ne vois pas de quoi il s'agit – une histoire ténébreuse remontant à la nuit des temps – il n'est pas une lumière – une période sombre de l'histoire – l'horizon s'éclaircit – on aperçoit le bout du tunnel – il est promis à un brillant avenir – des

idées noires – broyer du noir – la police l’a mis à l’ombre – il a perdu son auréole – c’est quelqu’un de terne – le côté sombre d’un personnage... » et tant d’autres formules usuelles...

(²) Pour être plus active, la recherche des différentes sources de lumière pourrait s’opérer ici en petites équipes qui entameront le trajet à différents endroits de manière à éviter de se retrouver toutes, en même temps, en un même lieu. Mais si telle est la préférence de l’animateur, cette prospection peut aussi être vécue collectivement.

(³) Il est recommandé de préparer la visite avec un responsable paroissial : certains objets précieux ne peuvent être exposés qu’avec son accord et en sa présence.



- Approcher le sens symbolique d’expressions se référant à la lumière et à l’obscurité (langue française)
- Découverte de l’église, de ses symboles (religion)
- Utilisation de la boussole, de la rose des vents (géographie)



Activité n° 10 – Ouvrir grandes les oreilles



Les yeux sont fort sollicités lors d'une visite d'église... Mais la vue n'est pas le seul sens à privilégier pour découvrir ce lieu, les oreilles peuvent également avoir un rôle non négligeable...



En l'adaptant quelque peu, cette activité peut être proposée aux petits, dès 5 ans, comme aux grands.



- Papier, marqueur
- Appareil photographique
- Enregistreur



1. Chut !... Faisons silence !... Écoutons !...

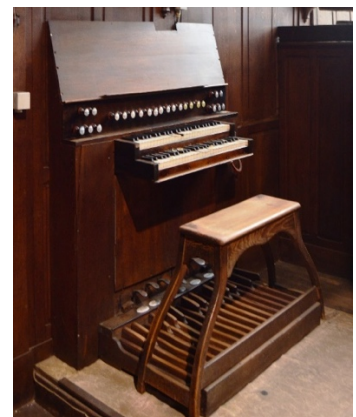
Prendre conscience du **silence** propre à ce lieu est la première expérience que les enfants sont invités à vivre dans l'église visitée. Pourquoi ce silence ? Partageons nos avis !

2. Jouons aux détectives !

Les enfants (en équipes ou tous ensemble), accompagnés d'un animateur qui attire éventuellement leur attention sur certains objets, circulent dans l'église à la recherche d'indices prouvant qu'il y a aussi des moments où l'on parle autrement qu'en chuchotant, où l'on chante, joue de la musique, utilise divers instruments sonores. Quels objets peuvent ici produire du son, de la musique ; quel matériel permet, relaie, amplifie la prise de parole, le chant ? Ils repèreront peut-être : ⁽¹⁾

- les micros et haut-parleurs permettant au prêtre, aux lecteurs de se faire entendre des fidèles jusqu'au fond de l'église. Avant l'invention de ces moyens de diffusion, la chaire de vérité* remplissait ce rôle : sa situation élevée et l'abat-son* dirigeaient leurs paroles vers la nef. Les micros sont placés près de l'ambon* qui supporte le lectionnaire* ou près du lieu de présidence*, de l'autel* ;
☞ Expérimenter : un enfant parle avec/sans micro, en haut/en bas de la chaire de vérité.
- les grandes orgues* ou l'orgue* électronique accompagnant les chants des fidèles. L'organiste* nous présente son instrument petit ou grand et en joue ; ⁽²⁾
- des carnets de chants, des partitions, des instruments de musique, signes qu'une chorale*, que des musiciens animent les célébrations ; ⁽³⁾
- la cloche* tout en haut du clocher* marque certains moments de la vie paroissiale et communale. Elle se fait entendre de loin pour inviter les fidèles à la prière, mais aussi pour annoncer l'heure et les événements heureux ou tristes (mariages, funérailles...). L'observer de près est sans doute impossible, mais le sacristain pourrait en montrer une photo, en dévoiler le nom de baptême et la faire fonctionner ?
- un carillon existe peut-être dans l'église, le carillonneur* peut-il en faire la démonstration ?
- les clochettes, sonnettes, crécelles, gongs attirent l'attention des fidèles à certains moments de la messe, durant certaines périodes de l'année liturgique. ⁽⁴⁾

3. **Pour chaque objet découvert, s'interroger** : quel est son nom, sa fonction, qui l'utilise et dans quelles circonstances ? Si c'est possible, l'utiliser. ⁽²⁾ Éventuellement, prendre des notes, photographier, enregistrer les sons produits pour des exploitations ultérieures. ⁽⁵⁾





(¹) Se limiter évidemment aux objets réellement présents dans l'église visitée.

(²) En les prévenant de notre visite, le sacristain, l'organiste... pourraient être présents et nous permettre d'utiliser ces objets, de nous faire entendre ces instruments. Sinon, recourons à des enregistrements... Citer les noms de quelques grands compositeurs de musique sacrée ; faire entendre, en musique de fond, des extraits de l'une ou l'autre de leurs œuvres.

(³) Si l'animateur s'adresse à un public de petits chrétiens, il peut leur proposer d'interpréter un chant qu'ils connaissent bien. L'organiste les accompagnera sûrement.

(⁴) Yeux fermés, les enfants essaient de reconnaître ces instruments aux sons qu'ils produisent.

Évoquer peut-être le silence observé dans l'église durant la période du Vendredi saint au dimanche de Pâques et le recours, pendant ces jours, à la crécelle (on dit, mais qui le croira, que la cloche est partie à Rome d'où elle reviendra chargée de délicieux œufs en chocolat...)

(⁵) Pour mémoriser le vocabulaire découvert, les plus grands pourraient compléter une grille de mots fléchés



- Utilisation de l'appareil photographique, de l'enregistreur
- Découverte des objets liturgiques
- Écouter une œuvre musicale

Annexe : un exemple de grille de mots fléchés.

Des définitions :

1. Mon son joyeux ou triste se propage dans toute la cité - On y place le livre des textes bibliques
2. Aucun bruit, il règne ici un grand...
3. Le prédicateur y montait pour son homélie
4. Le groupe des chanteuses et chanteurs
5. Petit toit, je dirige les paroles du prédicateur vers le bas, vers la nef
6. Avec les haut-parleurs, je fais entendre paroles et musiques jusqu'au fond de l'église
7. Nous jouons de nos instruments pour accompagner les chanteurs
8. Je suis ce livre de textes bibliques lus durant la messe
9. J'assure l'intérim de la cloche qu'on dit... partie à Rome
10. Toute une famille de sœurs qui offrent des concerts à toute la ville
11. Je suis le plus grand des instruments de musique, mon nom est ici écrit au féminin pluriel

1	M		C	L	O	C	H	E					A	M	B	O	N
	U			E		R										R	
2	S			C		E		S	I	L	E	N	C	E		G	
	I			T		C							A			U	
3	C	H	A	I	R	E	-	D	E	-	V	E	R	I	T	E	
	I			O		L							I			S	
4	E			N		L		C	H	O	R	A	L	E			
	N			N		E							L				
	S			A									O				
5				I		A	B	A	T	-	S	O	N				
6	M	I	C	R	O												
				E													

Activité n° 11 – D’autres sens encore...



Outre la vue et l’ouïe, d’autres sens peuvent aussi être exercés lors d’une visite d’église.



En les adaptant quelque peu, les activités décrites ici peuvent être proposées aux petits, dès 5 ans, comme aux grands. Elles peuvent l’être aussi, tout particulièrement, à des enfants mal voyants.



- Des boîtes en carton (environ 50 X 40 X 30 cm) telles que décrites dans le développement qui suit. Mais pour éviter de recourir à ces boîtes, l’animateur peut aussi, plus simplement, bander les yeux des joueurs.
- Divers objets choisis parmi ceux également suggérés ci-après ⁽¹⁾



1. Avec le nez

Le contenu de chaque boîte doit être découvert en recourant au seul sens de l’odorat.

À cette fin, ménager un petit trou dans une des faces de ces boîtes : ce trou est donc juste assez grand que pour pouvoir y introduire... le bout du nez et il est juste trop petit que pour permettre de voir l’objet mystérieux.

Dans chaque boîte est placé un objet utilisé couramment dans l’église et qui dégage un parfum bien spécifique.

Par exemple :

- un bouquet de fleurs,
- un brûle-parfum contenant de l’encens,
- une bougie qu’on vient d’éteindre...

2. Avec la main

Dans d’autres boîtes ⁽²⁾, l’animateur aura pratiqué deux trous de manière à ce que les joueurs ⁽³⁾ puissent y glisser les mains et palper l’objet qu’elles renferment. Ici aussi, il s’agit pour eux de deviner de quoi il s’agit en recourant uniquement au seul sens du toucher. Les objets sont choisis pour que la matière et/ou la forme soient suffisamment significatives.

Par exemple :

- une burette,
- un crucifix,
- une bougie,
- un goupillon...

3. Les enfants sont donc invités à deviner les objets contenus dans toutes ces boîtes. ⁽⁴⁾

Ils communiquent discrètement leurs propositions à l’animateur. Qui fournira le plus de bonnes réponses ?

4. Une mise en commun finale...

Les boîtes sont ouvertes et les enfants peuvent vérifier leurs intuitions : par la vue, cette fois ou pour des non-voyants par la description que d’autres participants font de chaque objet.

On s’interroge évidemment sur le nom de chaque objet et l’usage qui en est fait en ce lieu.



⁽¹⁾ Pareille visite ne s’improvise pas, on l’aura deviné... Outre la préparation matérielle qu’elle nécessite, on veillera à avertir le sacristain et/ou d’autres responsables paroissiaux de manière à obtenir leur autorisation pour opérer le choix des objets mystérieux et les utiliser.

⁽²⁾ Outre ce jeu de devinettes, il est possible aussi de faire palper différents matériaux présents dans l’église afin de permettre aux enfants d’exprimer leur ressenti : c’est dur ou malléable, léger ou lourd, froid ou chaud, rugueux ou lisse ?... Les enfants pourront-ils reconnaître différents matériaux en recourant au sens du toucher ? Bois, métal, textile, papier, pierre, verre ?...

⁽³⁾ Jeu de compétition (individuelle ou en petites équipes) : qui aura obtenu le meilleur score ?

Ou jeu de collaboration : ensemble, en partageant nos avis, nous tentons de découvrir tous les objets.

(⁴) Cette proposition peut être associée à la précédente où l'ouïe est privilégiée : les boîtes contiennent clochette, crécelle, gong... ; leur manipulation provoque des sons différents qui permettront de les reconnaître. Les différents matériaux produisent-ils des sons qui permettraient de les reconnaître ?



- Exercer des sens particuliers
- Permettre à des enfants aux besoins spécifiques de participer au mieux à la découverte du patrimoine religieux local
- Découvrir des objets liturgiques



Activité n° 12 – Les saints de chez nous



Statues, peintures, vitraux... autant d'œuvres d'art présentes dans nos églises pour évoquer des saintes et saints qui ont fait (et font encore parfois) l'objet d'une dévotion particulière et/ou d'un folklore très vivant. Ces personnages sont souvent les sujets de récits que les enfants (et les adultes...) apprécient beaucoup !



Dès 7 ans



- Des flèches découpées dans du carton pour le tracé de la piste
- Des affichettes portant les noms des personnages à repérer
- Un recueil de devinettes pour chaque enfant (ou pour chaque groupe d'enfants)



1. **Objectif du jeu** : un jeu de piste et de devinettes est proposé aux enfants pour leur faire découvrir quelques représentations artistiques de saints ou saintes présentes dans l'église.

2. **Préparation** : pour mettre sur pied cette activité, l'animateur doit préalablement :

- repérer pareilles représentations,
- se documenter sur l'histoire de ces personnages,
- se renseigner particulièrement sur leurs attributs*. ⁽¹⁾

3. **Mise en œuvre** :

- a. **Sélectionner** parmi les saint(e)s repéré(e)s celles et ceux qui feront l'objet du jeu : effectuer ce choix en fonction des informations rassemblées, de l'intérêt que peut susciter le récit des faits et gestes de ces personnages et de l'importance qui leur est accordée localement dans la dévotion et/ou le folklore.
- b. **Écrire le nom** de chaque personnage retenu sur une affichette. La placer, bien visible, au pied de sa représentation.
- c. **Tracer une piste** à l'aide de flèches à déposer sur le sol de l'église : elle conduit les enfants vers les différents endroits où se trouvent les représentations choisies pour cette activité. ⁽²⁾
- d. **Rédiger le recueil de devinettes**. Il s'agit de courtes présentations se limitant à l'un ou l'autre fait marquant de la vie, de la légende des personnages qui font l'objet du jeu. On veillera particulièrement dans ces devinettes à préciser aux enfants un détail ou un attribut qui leur permettra de reconnaître le personnage. Multiplier ce recueil autant de fois que d'enfants (ou d'équipes). ⁽³⁾
- e. Avant que les enfants n'entament leur recherche, l'animateur **lit** ou mieux, **raconte et commente** les récits rassemblés dans le recueil. ⁽⁴⁾
- f. Les enfants (ou équipes) partent à la **recherche des représentations de ces saint(e)s** : ils suivent la piste conçue en boucle de manière à pouvoir être entamée aux différentes étapes du circuit et éviter ainsi que les joueurs ne s'agglutinent tous en même temps au même endroit. Les affichettes leur fournissent les noms à retranscrire dans leur recueil en réponse aux devinettes.
- g. Une mise en commun des réponses est organisée à l'issue du jeu. ⁽⁵⁾



⁽¹⁾ L'internet fournit de telles listes d'attributs permettant de reconnaître des saints et saintes. S'y référer si nécessaire...

⁽²⁾ Éventuellement, pour rendre la tâche des aînés plus ardue, on peut prévoir des flèches et des affichettes supplémentaires : fausses pistes conduisant à des personnages qui ne sont pas parmi ceux répondant aux devinettes.

⁽³⁾ Quelques exemples sont fournis en annexe. Ils sont évidemment à adapter à l'édifice visité.

⁽⁴⁾ En fonction de l'âge des enfants, l'animateur jugera de la possibilité ou pas de leur fournir des informations plus détaillées sur le lieu et l'époque où vivaient ces personnages, sur leur action, sur la dévotion ou le folklore dont ils sont à l'origine.

⁽⁵⁾ On peut aussi clôturer l'activité en réalisant (collectivement ou en petits groupes) des bande(s) dessinée(s) racontant la vie d'un ou de plusieurs personnages qui ont fait l'objet de cette activité.



- Visiter l'église locale, connaître quelques-uns des saints qui y sont honorés, approcher quelques symboles bibliques importants
- Connaître des personnages célèbres de la localité, de la paroisse
- Découvrir, apprécier des œuvres présentes dans l'église (éducation artistique)

ANNEXE : quelques exemples de devinettes...

« Grand et fort, c'est en les portant sur ses épaules qu'il secourait les voyageurs qui devaient passer un gué fort périlleux. Un jour, c'est Jésus qui s'est présenté à lui et qu'il a aidé dans cette traversée. »

C'est saint

« Cette sainte abbesse a fondé le monastère à l'origine de notre ville de Mons. Elle est représentée ici portant dans la main droite une maquette de la collégiale qu'elle a fait bâtir. »

C'est sainte

« Chez nous, à Thuin, 2000 marcheurs défilent chaque année, le troisième dimanche de mai, au son des fifres et des tambours. Cette marche folklorique a pour origine le désir de la population de remercier un saint qui intercédait pour épargner notre ville lors des épidémies de choléra au XVII^e siècle. Il a sa statue dans cette église. »

C'est saint

« Cet apôtre a été choisi par Jésus pour être le premier pape de l'Église. On a l'habitude de dire qu'il détient les clefs du paradis. Une fresque le représente dans notre église avec un trousseau de clefs. »

C'est saint

« Il est venu faire des études dans notre ville avant de devenir 'l'apôtre des lépreux'. Il a consacré toute sa vie aux personnes reléguées dans l'île de Molokaï parce que souffrant de cette terrible maladie. Une sculpture rappelant son passage chez nous le montre sur un grand voilier en route vers cette île lointaine. »

C'est saint

« Sa légende raconte, parmi d'autres prodiges, qu'il a sauvé trois enfants qu'un boucher avait mis dans son saloir. Il a été choisi tout naturellement pour être le saint patron des enfants sages. Sa statue le présente en compagnie de ces trois enfants. »

C'est saint

« Cet évêque est le saint patron de la paroisse et de l'église que nous visitons. Il est aussi celui prié pour venir en aide aux prisonniers et aux esclaves. C'est la raison pour laquelle on le représente brisant des chaînes. »

C'est saint

« Ce saint est honoré dans notre cité : sa statue se dresse tout en haut de l'hôtel de ville. Il y est représenté terrassant un dragon, symbole du mal qu'il a combattu. Dans cette église, vous le verrez peint sur un vitrail. » **C'est saint**

« Cette sainte est peinte sur un tableau où elle figure à côté d'une tour percée de trois fenêtres. C'est la tour dans laquelle elle fut enfermée par son père qui exigeait qu'elle renie sa foi ; ce qu'elle ne fit pas. Elle est la sainte patronne des mineurs, des carriers, des forgerons, des pompiers, des mécaniciens... Elle est fêtée le 4 décembre, juste avant saint Nicolas. »

C'est sainte

« Cherchez cette sculpture représentant un cavalier qui partage son manteau pour en offrir une partie à un pauvre qui en est démuné. »

C'est saint

« Il vivait dans un lieu désert où il priait et jeûnait comme il en avait fait la promesse à Dieu. Sa légende raconte que le démon, pour lui faire renoncer à son engagement, lui a fait sentir de délicieuses odeurs de cochon rôti. Depuis lors, les artistes qui le représentent placent toujours cet animal à ses côtés. »

C'est saint

Activité n° 13 – Haut les chœurs !



Le ciel, depuis toujours et dans toutes les cultures, a été considéré comme le séjour des dieux. L'aspiration des humains à monter pour s'en approcher est matérialisée de diverses manières dans nos églises.



8 – 12 ans



- Mètre-ruban
- Bâton d'un mètre
- Bille
- Affiche et marqueur
- Un texte lacunaire par enfant ou équipe d'enfants



1. En se rendant à l'église

L'édifice se voit-il de loin ?

Est-il bâti sur une élévation de terrain ? Pourquoi ce choix des bâtisseurs ?

Comment s'appelle la haute tour qui domine l'église ? Pourquoi ce nom ?

Le son des cloches porte-t-il dans toute la ville ? Au-delà ? Jusque dans les campagnes environnantes ?

Un peu d'histoire : à quoi servaient aussi les cloches auparavant ?

2. Au pied du clocher

Estimer la hauteur de cet édifice. Vérifier. ⁽¹⁾

Observer le sommet du clocher*. Pourquoi cette croix ? Et ce coq* ?

3. En nous déplaçant dans l'église

- Passer du parvis* à l'intérieur de l'église. Il faut généralement gravir quelques marches. Est-ce le cas ici ?
- Traverser la nef*. Est-elle, comme souvent, en pente douce ascendante vers le chœur* ? Est-ce le cas ici ?
- Entrer dans le chœur*. Y a-t-il ici des marches ? Et pour arriver au pied même du maître-autel* y en a-t-il encore ?

Déposer une bille sur le sol permettra peut-être de le vérifier ?

Ainsi, du parvis jusqu'à l'endroit le plus sacré, le sanctuaire*, nous n'avons fait que... monter petit à petit. Cette progression vers « le haut » se veut image du désir des croyants d'accéder un jour au « ciel », de se rapprocher petit à petit de celui qu'ils appellent d'ailleurs le « Très-haut » ?

Pourquoi, depuis la nuit des temps, le ciel est-il considéré par les humains comme le séjour des dieux ?

Voilà qui mérite un débat avec les enfants...

Comme la montagne, le ciel est resté longtemps inaccessible aux humains... Et même si, aujourd'hui, nous avons pu conquérir ces espaces qui semblaient réservés à la seule gent ailée, les sommets parfois dissimulés par les nuages gardent une part de mystère. S'y rendre présente encore des difficultés, voire des dangers, mais en même temps, ils sont si attirants, un spectacle d'une grande beauté récompensant les plus hardis.

C'est du ciel que tombe l'eau indispensable à la vie, que viennent la lumière et la chaleur tout aussi nécessaires.

On peut comprendre ainsi que nos ancêtres aient imaginé le domicile de leurs dieux dans le ciel. Notons aussi que notre vocabulaire recourt à cette symbolique qui oppose le haut (ciel, esprit, espérance, paradis, dieu(x)...) et le bas (abîme, doute, échec, shéol, enfer, résidence des démons...) De nombreuses expressions du langage courant en témoignent. Les enfants en citeront peut-être l'une ou l'autre ? ⁽²⁾

4. Repérer, dans l'église et autour, ce qui pourrait être signe d'invitation à l'élévation... spirituelle

- Les enfants sont invités à regarder autour d'eux pour découvrir quelques exemples de « ce qui est haut », « ce qui monte », « ce qui élève le regard... »

- Ils repèreront peut-être ce que les bâtisseurs et décorateurs de l'église ont conçu pour concrétiser cette aspiration vers le ciel : le clocher*, la flèche*, les colonnes* et piliers*, la voûte* qui s'élève à..., les arcs brisés* des baies vitrées, la chaire de vérité*, le jubé*, les grandes orgues* placées sur une tribune, des ange(lot)s* – des représentations d'oiseaux (coq*, pélican*, colombe*, aigle...), l'encens*, l'axe vertical du crucifix...
Et a contrario, au sol ou plus bas encore : une crypte*, un dragon*, un serpent*...
- Certains évoqueront peut-être la prière « notre Père qui es aux cieux » – la position debout des fidèles, des statues de saint(e)s et celle couchée des gisants*, des tombes du cimetière jouxtant l'église – la place de la montagne dans de nombreux textes bibliques...
- Un texte lacunaire pourrait guider les enfants dans leur recherche. ⁽³⁾
- Afin de garder une trace de leurs trouvailles, les photographier et en prendre note. Qui sait, un jour, leurs découvertes feront peut-être l'objet d'une exposition qu'ils monteront et placeront à l'entrée de l'église ? ⁽⁴⁾



⁽¹⁾ Pour autant que le soleil soit de la partie, calculer la hauteur de la tour de l'église en mesurant l'ombre d'un bâton d'un mètre et en la comparant avec celle de la tour ; utiliser à cette fin la « règle de trois ».

⁽²⁾ Cette tâche n'est pas à la portée des enfants à moins que l'animateur ne les mette sur la voie de quelques expressions courantes : « *Papy est mort, il est monté au ciel* » – L'entente dans le groupe connaît-elle « *des hauts et des bas* ? » – Lors du tournoi de foot, notre équipe est-elle « *montée sur la plus haute marche du podium* » ou a-t-elle été obligée de « *baisser les bras, mettre un genou à terre et s'incliner* » devant la supériorité de l'adversaire ?...

⁽³⁾ Suggestion : en complétant, individuellement ou par équipes, un texte lacunaire (voir exemple en annexe), les enfants pourraient être mis sur la piste de quelques éléments architecturaux, artistiques, liturgiques répondant à cette symbolique.

Pour faciliter leur tâche, une ou plusieurs lettres leur sont fournies ainsi que le nombre de lettres manquantes. L'exemple qui suit est à adapter évidemment aux éléments effectivement présents dans l'église visitée et à l'âge des enfants concernés...

⁽⁴⁾ Voir l'activité n°19 « Panneau d'accueil » et n° 20 « Expositions ».



- Estimer, mesurer le clocher (mathématiques)
- Découvrir l'usage des cloches au Moyen Âge (histoire)
- Rassembler, exposer, commenter des photos illustrant la beauté de la montagne, du ciel, de l'espace (arts) Chercher, collectionner les expressions qui font référence au ciel (vocabulaire.)



(³) Exemple de texte lacunaire

Le c..... de notre église est une tour tellement haute qu'elle se voit de loin.

Il abrite les c..... qui font entendre leurs appels à la prière aux quatre coins de la cité et jusque dans les campagnes environnantes. Très longtemps, elles ont rendu aussi d'autres services importants à la population : elles indiquaient l'heure, prévenaient de dangers ou invitaient à fêter des événements heureux.

Tout au sommet du clocher, apercevez-vous une c.... et un c.. qui sont, pour les chrétiens, signes de la mort et de la résurrection de Jésus ?

Pour entrer dans l'église, traverser la longue n.. , pénétrer dans le c..... et aboutir enfin au pied du m.....- a.... , le visiteur est amené par les constructeurs de l'église à monter progressivement, manière de rappeler aux chrétiens qu'ils sont invités à se rapprocher toujours davantage du ciel, de Dieu.

Le plafond arrondi que l'on appelle v.... culmine à ... mètres.

Il est soutenu par des c..... et des p..... qui orientent notre regard vers le haut.

Auparavant le prêtre montait sur la c..... de v..... pour s'adresser aux fidèles qui ainsi, le voyaient et l'entendaient mieux. Aujourd'hui, micros et diffuseurs la remplacent efficacement.

Dans plusieurs religions, les a..... sont chargés de délivrer les messages de Dieu aux humains. Les artistes les représentent dès lors avec des ailes leur permettant de relier ciel et terre.

Les o..... sont des animaux qui volent, qui évoluent dans le ciel. Au Moyen Âge, on disait qu'ils étaient donc proches de Dieu. Nous en avons repéré plusieurs dans l'église : une c..... , un p..... et, bien sûr, le c..

En brûlant, l'e..... dégage un parfum qui s'élève dans l'église, image des prières montant vers Dieu.



Activité n° 14 – Roman ou gothique ?



L'église visitée avec les enfants relève-t-elle du style roman, du gothique ?

Le but ici n'est certainement pas de transformer la visite en cours d'architecture inaccessible pour nos petits, mais de découvrir combien la recherche de la lumière et le désir de bâtir toujours plus haut ont conduit les constructeurs de cathédrales (puis d'autres édifices) à recourir à de nouvelles techniques.



8 – 12 ans



- Un jeu de construction en bois ou en polystyrène
- Une douzaine de photos d'édifices religieux ou autres des deux styles



1. Préparation. (Constituer des petites équipes de 3 ou 4 enfants.)

- Présenter aux enfants des photos d'édifices de style roman et de style gothique (vues intérieures et extérieures de constructions religieuses et civiles) ; veiller à ce que, sur chacune des photos choisies, apparaissent toujours l'une ou l'autre fenêtre du bâtiment.
- Donner la consigne suivante : « *Mettez ensemble ce qui va ensemble !* » Les enfants vous étonneront par leur capacité à opérer des classements très variés aussi pertinents les uns que les autres : dedans/dehors, grands/petits, avec/sans clocher, avec/sans vitraux, plafond de bois/de pierre...
- Dans un premier temps, accepter toutes leurs propositions. Parmi celles-ci, apparaîtra peut-être la distinction entre bâtiments « *à fenêtres rondes* » et « *à fenêtres pointues* », comme ils le diront sans doute ; formulations que l'on remplacera, si on le juge bon, par les termes plus techniques : « fenêtres en arc cintré (*en plein cintre*) / en arc brisé ». ⁽¹⁾ ⁽²⁾
- Demander alors aux enfants si les fenêtres de l'église dans laquelle ils se trouvent ressemblent davantage à l'une ou l'autre de ces deux catégories.
- Préciser alors que ces arcs en plein cintre sont typiques du style roman et que ceux en arcs brisés relèvent plus souvent du style gothique.



2. Expérimentation

Percer une grande et haute fenêtre en recourant à un arc cintré demande des murs porteurs très épais sous peine de voir la construction s'effondrer. L'arc brisé permet une meilleure répartition de la pression exercée. ⁽³⁾ Un jeu de construction pourrait aider les enfants à expérimenter cette plus grande résistance et la possibilité qu'il offre de réduire l'épaisseur des murs. ⁽⁴⁾

3. À la recherche des motivations des constructeurs

- Les enfants pourront-ils émettre des hypothèses sur les raisons qui ont amené les maîtres d'œuvre à passer d'un style à l'autre ? Pour les aider, il sera sans doute nécessaire d'orienter leur regard vers les hautes baies qui permettent à la lumière de pénétrer plus abondamment dans l'édifice, lumière qui peut alors illuminer de magnifiques vitraux.
- S'interroger aussi sur la hauteur de l'édifice : pourquoi construire si haut ? Est-ce le désir de réaliser une œuvre digne de Dieu, la nécessité d'accueillir beaucoup de fidèles ou encore la volonté de rappeler à ces derniers le chemin à suivre, l'objectif à viser : accéder au ciel ? Ou encore peut-être, plus prosaïquement, l'orgueil de certains maîtres d'œuvre qui voulaient se montrer capables de construire plus haut que le voisin ? Cette dernière raison explique l'effondrement de certaines cathédrales qui devaient battre tous les records de hauteur...



(¹) Arc en plein cintre* / arc brisé* : il s'agit là de l'indice le plus couramment mis en évidence pour distinguer les deux styles. Il faut savoir pourtant que, d'une part, l'art roman a eu lui aussi parfois recours à l'arc brisé et d'autre part, que deux autres innovations essentielles caractérisent le gothique : la voûte d'ogives* (*croisée d'ogives*) qui s'appuie sur l'entrecroisement de deux arcs (ou plus) posés sur des colonnes* (ce qui réduit la pression exercée sur les murs jusqu'alors seuls soutiens du poids de la voûte*) ainsi que l'ajout de contreforts* ou d'arcs-boutants* qui participent encore davantage au renforcement de la construction.

Mais il nous paraît sage de ne pas nous éparpiller en multipliant des explications qui ne répondraient pas aux observations et aux questions des enfants.

(²) Parmi ces questions éventuelles, ils se demanderont peut-être aussi : « *Pourquoi pas des fenêtres rectangulaires, comme celles de la maison ?* ».

Il serait alors possible de démontrer la plus grande résistance de l'arc sur le linteau en menant cette petite expérience de la latte en plastique :



*Une latte, tenue droite, sur laquelle on met un poids, plie...
La même latte que l'on courbe vers le haut, ne plie pas...*

(³) Si c'est surtout l'invention de la voûte d'ogives qui permet une réduction considérable du rôle porteur des murs ; l'arc brisé, à sa manière, participe lui aussi à ce progrès.

Pour plus de détails, voir :

<https://eduscol.education.fr/sti/sites/eduscol.education.fr/sti/files/ressources/techniques/13503/13503-209-p52.pdf>

(⁴) La section « menuiserie » d'une école professionnelle acceptera peut-être de réaliser un tel jeu en bois. Mais il est possible aussi de le fabriquer soi-même en polystyrène, plus simple à travailler.



- Initiation au b.a.-ba de la distinction entre architecture romane et architecture gothique

Pour aller un peu plus loin...

1. L'architecture romane voit le jour dans les monastères vers 950 en empruntant beaucoup aux bâtisseurs de l'Antiquité romaine, d'où son nom : romain... roman.

Recourir à la technique antique romaine de la voûte en pierre, arrondie, permet d'éviter les plafonds de bois qui peuvent prendre trop facilement feu, mais pour en supporter le poids, il faut des murs épais et solides. On ne peut y percer de grandes ouvertures, ni les construire trop haut sous peine de les voir s'écarter et s'effondrer...

Entre le 12^e et le 14^e siècle, un procédé architectural nouveau apparaît : c'est la naissance du **style gothique** qui utilise des éléments du roman comme l'arc brisé, mais intègre dans la voûte deux arcs qui s'entrecroisent (la croisée d'ogives)

répartissant le poids de la voûte sur les piliers libérés ainsi de leur rôle porteur. Ces murs peuvent alors s'élever et être percés de baies dans lesquelles viennent s'insérer les vitraux. Et pour les construire plus haut encore, on épaula ces murs de soutiens extérieurs tels les arcs-boutants.

Au Moyen Âge, on ne dit pas « art gothique », mais « art français » pour qualifier l'architecture et le décor foisonnant des nouvelles cathédrales. Les Italiens de la Renaissance le trouvent si laid qu'ils le qualifieront de « gothique » en référence aux Goths, les barbares qui ont envahi nos contrées au 5^e siècle. Depuis, le terme est resté même si les Goths n'ont rien à y voir.

D'après Caty Franco, *Les cathédrales*, éd. Fleurus, Paris, 2006 (pages 7 à 13.)

2. Pourquoi ce gigantisme ? Il s'agit d'offrir à Dieu une maison digne de lui, une cathédrale qui accueillera évêque et foules lors des cérémonies religieuses. Chacun doit ressentir, à travers la construction, la toute-puissance de Dieu. Les fidèles doivent être impressionnés. Alors on élève les voûtes à des hauteurs encore jamais imaginées, on place de grands vitraux colorés, la décoration devient une Bible en images. (.../...) Les chantiers durent de nombreuses années (voire plusieurs siècles) et coûtent très cher. Mais rien n'est trop beau pour Dieu. Tout doit être mis en œuvre pour faire de la cathédrale la maison lumineuse de Dieu. »

D'après Marie-Claire, dans le *Journal du dimanche* n° 26 du 4 juillet 2004.

Activité n° 15 – Œuvres d’art : repérage (1)



Tout au long des siècles, des artistes ont créé de nombreuses œuvres d’art pour les édifices religieux. Nous tenterons ici de repérer et de nommer quelques-uns des différents moyens d’expression artistique qu’ils ont mis en œuvre dans l’église que nous visitons.



De 7 à 12 ans, voire plus...



- Photographies d’œuvres d’art
- Feuilles et marqueurs



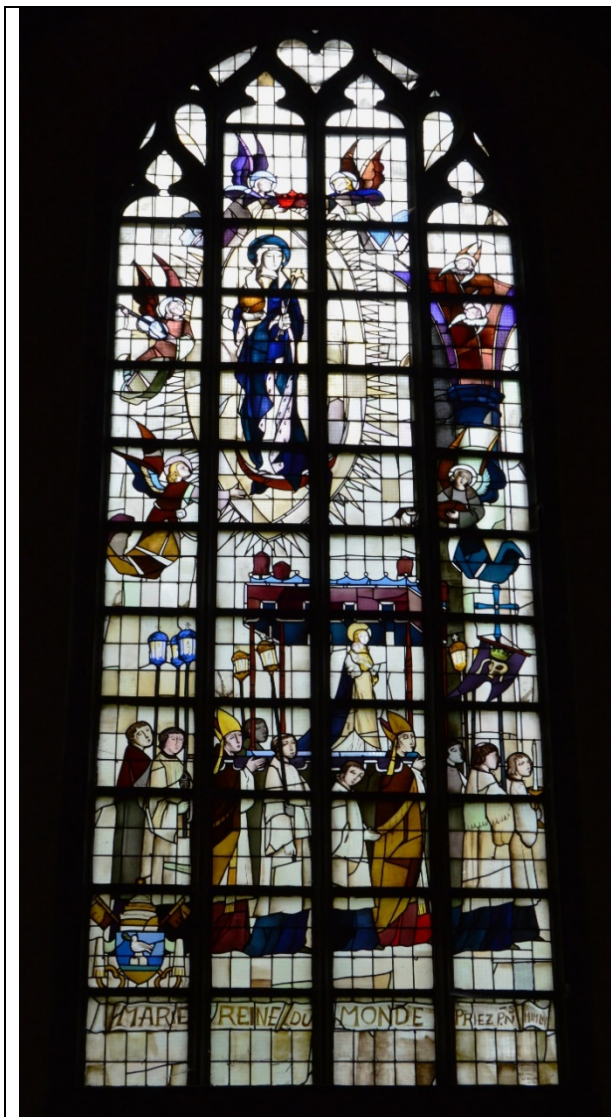
- 1. Préparation.** L’animateur choisit quelques œuvres d’art présentes dans l’église et réalisées au moyen de techniques différentes. ⁽¹⁾ Des photos de plusieurs œuvres relevant d’une même technique peuvent aussi être prévues. Il reproduit ces photos autant de fois qu’il y a d’enfants (ou d’équipes si les enfants sont nombreux.).
- 2. Répartir les enfants** en petites équipes, attribuer une couleur à chaque enfant/équipe. Fournir à chaque enfant/équipe les photos collées sur des fiches de la couleur correspondant à celle qui lui a été attribuée.
- 3. Donner les consignes et lancer la recherche**
 - Préciser aux enfants la double tâche qui leur est assignée : repérer les œuvres représentées sur les photos et déposer chacune de ces photos près de l’œuvre qui lui correspond. ⁽²⁾
 - Outre les consignes habituelles proposées dans l’introduction, préciser encore qu’il ne s’agit pas d’une course, qu’aucun temps limite n’est imposé et que l’équipe doit obligatoirement rester groupée tout au long de son exploration. ⁽³⁾
- 4. Lorsque toutes les équipes ont achevé leurs recherches, l’animateur rassemble les enfants et, avec eux, parcourt l’église afin**
 - de vérifier si la tâche est réussie : toutes les équipes ont-elles placé leurs photos aux bons endroits ?
 - d’approfondir leurs découvertes : « Comment appelle-t-on pareille fenêtre colorée ? Que représente ce vitrail ? De quoi est-il fait ? Y en a-t-il d’autres dans cette église ? Cette œuvre vous plaît-elle ? Pourquoi ?... » Et peut-être, en fonction de l’âge des enfants et de l’œuvre : « Comment appelle-t-on l’artiste qui réalise de semblables assemblages de morceaux de verre coloré ? Le nom de son auteur figure-t-il sur le vitrail ? Cette œuvre vous semble-t-elle récente, ancienne ? Pouvez-vous lire la date inscrite en chiffres romains par le maître-verrier ?... »
- 5. Pour garder en mémoire les apprentissages** opérés lors de cette visite, réaliser éventuellement une affiche synthétisant les découvertes engrangées : noms des techniques, exemples repérés dans l’église (photos correspondantes). ⁽⁴⁾



- ⁽¹⁾ Distinguer 5 ou 6 techniques : peinture, sculpture, vitrail, orfèvrerie, mosaïque, tapisserie ... Se limiter aux techniques les plus courantes (mais augmenter peut-être la difficulté en fonction de l’âge des enfants : marqueterie, ébénisterie, broderie, fresque, reliure, bas-relief, fonderie d’art, dinanderie, vitrerie...).
- ⁽²⁾ Près de chaque œuvre à repérer, placer une boîte destinée à recueillir les photos déposées par les équipes (pour complexifier le jeu, des boîtes excédentaires disposées à proximité d’œuvres ne correspondant pas exactement aux photos peuvent aussi être prévues...).
- ⁽³⁾ Les équipes entament l’activité en partant d’endroits différents dans l’église ; elles évitent ainsi de se suivre de trop près ce qui risque d’empêcher une véritable recherche.
- ⁽⁴⁾ Cette affiche sera exploitée dans la seconde partie de cette activité (fiche n° 16 « Œuvres d’art : création (2) »).



- Découverte de quelques techniques artistiques différentes, réalisation de l’affiche-synthèse (Art)
- Vocabulaire, expression orale, expression écrite (Langue française)
- Apprentissage des chiffres romains (Mathématique)



Activité n° 16 – Œuvres d'art : création (2)



Lors de notre visite, nous avons découvert des œuvres d'art réalisées à l'aide de techniques différentes. ⁽¹⁾
Et si nous nous inspirions de l'une ou l'autre de ces techniques pour créer, nous aussi, pareilles œuvres ?



De 7 à 12 ans, voire plus...



Les photos d'œuvres d'art relevant de techniques différentes (voir point 1 du déroulement)



1. Au départ des photos utilisées lors du repérage (ou de l'affiche-synthèse, si nous l'avons réalisée.)

- Se rappeler les noms de quelques techniques découvertes ⁽¹⁾ : dessin, peinture, sculpture, vitrail, orfèvrerie, mosaïque, poterie, broderie, tapisserie, lutherie, reliure...
- Fournir aux enfants les photos qui ont fait l'objet du jeu proposé lors de leur visite de l'église, mais également des photos d'autres œuvres présentes dans la même église, voire dans d'autres édifices religieux ou civils (œuvres qui sont toutes des exemples illustrant les techniques découvertes à cette occasion).
- Inviter les enfants à classer toutes ces photos en fonction des techniques mises en œuvre.
- Rechercher les noms donnés aux artistes recourant à ces techniques : le peintre, le sculpteur, le maître-verrier... Qui fait quoi ?

2. Les artistes

Intéressons-nous à l'une ou l'autre de ces techniques. Comment les artistes qui les utilisent procèdent-ils ?
De quel matériel, de quels matériaux ont-ils besoin ? ⁽²⁾

3. Et maintenant, au travail !

Les enfants sont invités à créer une œuvre personnelle en utilisant une des techniques découvertes.

La technique est imposée ou, au contraire, laissée au choix des enfants (en veillant à privilégier des techniques qui se prêtent à une adaptation suffisamment simple...).

Nous pourrions ainsi leur proposer de réaliser un vitrail à partir de papier translucide coloré, une mosaïque à partir de petits carrés de papier glacé, une peinture à la gouache, une sculpture (se référer pour cette technique à la fiche n° 17 « Tous sculpteurs »).

Le sujet est imposé ou, au contraire, laissé au choix des enfants (l'animateur veille alors à ce que ceux-ci ne s'aventurent pas dans des projets trop ambitieux ou incompatibles avec la technique choisie). ⁽³⁾



⁽¹⁾ Cette activité fait suite à celle proposée par la fiche n° 15 « Œuvres d'art - Repérage (1) »

⁽²⁾ Découvrons éventuellement une vidéo d'un de ces artistes au travail.

Mieux encore, si nous connaissons un artiste local qui s'est spécialisé dans une de ces techniques, invitons-le ou rendons-nous dans son atelier. Prenons contact avec lui par lettre ou téléphone (l'animateur aura bien sûr préalablement prévenu et obtenu l'accord de l'intéressé).

Préparons cette rencontre : quelles questions lui poserons-nous ?

Le jour de la visite, pensons aussi à réaliser un reportage.

⁽³⁾ Toutes nos réalisations feront peut-être l'objet d'une exposition dans l'église : la photo de l'œuvre d'art qui a servi de modèle, notre réalisation, le nom de la technique utilisée, le reportage de notre rencontre avec l'artiste local...



- Découverte et mise en œuvre de techniques artistiques simples, créativité (arts)
- Rédaction et expédition d'une lettre, interview d'un artiste (langue française)



Église Saint-Aybert à Bléharies
Photo Jean-Luc DUBART



La mosaïque de Laure



Le vitrail de Noémie

Activité n° 17 – Tous sculpteurs



Offrir aux enfants l'occasion d'approcher l'art de la sculpture pour les y sensibiliser et leur permettre de s'y essayer en exerçant leur créativité.



De 5 à 12 ans, voire plus...



En fonction des techniques mises en œuvre : voir le point 3 dans le déroulement.



1. Repérer différentes sculptures présentes dans l'église :

- Distinguer ce qui relève de la sculpture proprement dite ⁽¹⁾ ou d'autres techniques artistiques.
- S'intéresser à ce qu'elles représentent : personnages, animaux, végétaux, objets...
- Déterminer leur destination : objet de piété, de décoration, de liturgie, élément de mobilier, d'architecture...
- Si l'œuvre s'y prête, s'interroger : l'artiste a-t-il voulu représenter fidèlement la réalité ou pas (figuratif/abstrait) ?
- Pour un personnage, observer sa position, l'imiter.
- Tenter aussi de situer l'œuvre dans le temps : en se basant sur le sujet représenté, l'habillement du personnage, les objets..., les petits pourront-ils deviner s'il est contemporain ou ancien et les aînés pourront-ils mieux préciser encore l'époque ?
- Les objets qui entourent le personnage sont peut-être des attributs*. Si c'est le cas, s'y référer et évoquer son histoire.

2. Matières et manières

- Pour chaque œuvre, déterminer les matières utilisées : bois, pierre, marbre, métal, terre, plâtre...
- Les toucher : ce matériau est-il dur, friable, malléable, lourd, froid ou chaud, rugueux ou lisse ? (Voir aussi l'activité 11 : « D'autres sens encore ».)
- Comment le tailler, le graver, le manipuler ?...
- L'artiste n'a-t-il utilisé que ses mains pour le travailler ou des outils lui ont-ils été nécessaires ?
- Découvrir des documents où l'on voit des sculpteurs à l'œuvre.
- Distinguer un « bas-relief » (le sujet reste fixé au fond qui lui sert de support) d'une sculpture en « ronde bosse » (le sujet s'en dégage complètement et est posé sur un socle).

3. S'essayer à l'une ou l'autre technique de sculpture :

Individuellement ou en ateliers,

à partir d'un sujet imposé ou choisi par les enfants,

en recourant à un des procédés suivants :

- sculpter en assemblant différents objets pour créer une œuvre en trois dimensions (boîtes, briques Lego, matériaux de la nature...) ; ⁽²⁾
- sculpter en imprimant doigts, mains, objets dans une galette de terre glaise ou de plâtre encore humide, répéter un ou plusieurs motifs pour obtenir des rythmes particuliers ;
- sculpter en modelant des matières malléables (plastiline, argile, pâte à sel ou synthétique, papier mâché) ; ⁽²⁾
- sculpter en creusant un bloc de plâtre, de polystyrène expansé, une brique de savon, une pomme de terre...
- sculpter en coulant du chocolat fondu, de la bougie, du plâtre dans des moules, des boîtes de formes différentes, avec ou sans incrustations ;
- sculpter en enduisant de stuc une bouteille, un pot, une boîte..., donner du relief, graver, peindre ;
- sculpter en combinant plusieurs techniques décrites ci-avant. ⁽²⁾

4. Monter une exposition de nos réalisations

Rédiger des panneaux expliquant les matériaux et les techniques utilisés.

Prévoir peut-être aussi des affiches publicitaires et des cartons d'invitation.



(¹) La sculpture est bien, selon le dictionnaire, « la représentation, la suggestion d'un objet en trois dimensions au moyen d'une matière à laquelle on impose une forme déterminée dans un but esthétique ». Dominant largement à l'époque classique, le sens restreint de « taille d'un bloc de pierre au ciseau » s'est élargi en s'appliquant à d'autres matériaux et à d'autres techniques (modelage de la glaise, moulage, fonte, assemblage d'éléments par soudage, compression, structures mobiles...) pour s'appliquer à toutes formes de création esthétique dans l'espace.

(²) Sculpter en associant différentes techniques (voir la réalisation ci-dessous).



- Approcher cette forme d'art, l'apprécier, s'y essayer (initiation artistique).
- S'exprimer, échanger (langue française, expression orale, écrite)
- Découvrir et chercher le sens du contenu artistique d'une église (religion)

Exemple :

Après l'observation d'une statue géante dans l'église visitée, l'équipe « catéchèse » a représenté saint Georges en réalisant une sculpture par assemblage de boîtes en carton et modelage de sa figure et de ses mains en papier mâché. Pour son habillement, ils ont fait appel à l'équipe locale de « Vie féminine », occasion de contacts inter-âges.



Statue de saint Georges armé de son épée.

Activité n° 18 – Élections : les objets qui ont notre préférence



Quels « objets » ⁽¹⁾ retiennent en priorité l'attention des enfants qui visitent cette église ?

Pourquoi ces œuvres d'art, ces détails architecturaux, ces objets liturgiques... suscitent-ils (ou pas) leur intérêt ? Quels critères privilégient-ils ? Quels objets, selon eux, mériteraient de figurer sur le panneau d'accueil ? ⁽²⁾

Les goûts des uns et des autres sont variés et nous nous garderons bien de les juger. Il est, par contre, enrichissant, pour les enfants, d'échanger leurs avis, de justifier, autant que possible, leurs préférences, d'entendre les arguments d'autrui, de découvrir des raisons de ne pas rejeter trop vite certains modes d'expression, certaines catégories de créations artistiques...



Dès 8 ans



- Pour chaque enfant : deux bulletins de vote et de quoi écrire
- Pour le groupe : des écriteaux où seront notés les noms d'objets d'art repérés dans l'église



1. Une reconnaissance préalable

Une première visite est effectuée en grand groupe. Des objets d'art très variés sont repérés. Le nom de chacun d'eux est fourni (ou rappelé, s'il est déjà connu des enfants) et écrit sur un écriteau à placer au pied de l'œuvre. L'animateur veille surtout à ne donner aucune appréciation qui trahirait ses préférences. Les enfants ne s'expriment pas non plus à ce stade.

2. Les bulletins de vote distribués aux enfants

Deux possibilités :

Ce bulletin (premier type) n'est qu'une feuille vierge sur laquelle chaque enfant « électeur » notera les noms des trois objets qui sont ses « coups de cœur » (les écriteaux l'aideront pour les écrire...).

Ou l'animateur élabore lui-même ce bulletin de vote (second type) où figure une liste d'objets « candidats » (leurs noms ou leurs photos), objets qu'il a choisis parce qu'il les juge susceptibles de susciter quelque intérêt de la part des enfants. Son choix est aussi éclectique que possible.

3. Premier tour de scrutin

Sans se concerter, les enfants circulent librement dans l'église, écrivent (premier type de bulletin de vote) ou cochent (second type) les noms de trois objets qui ont leur préférence.

On procède alors au dépouillement pour déterminer les 6 objets ayant réuni le plus de suffrages.

4. Campagne électorale

Des enfants se font les avocats de leur objet de prédilection parmi les lauréats du premier tour : ils présentent les arguments qui devraient permettre à leur favori d'être élu « objet préféré de notre groupe. » Pourquoi l'ont-ils privilégié ? Ils répondront peut-être parce qu'il est grand, coloré, brillant, rare, insolite, sacré, ancien, contemporain, impressionnant, rigolo, réaliste, précieux ?

S'ils disent « *parce qu'il est beau...* », ils seront invités à préciser ce qu'ils entendent par « *beau* ».

Des avis pour ou contre sont échangés. L'animateur met en évidence la variété des critères retenus en se gardant bien d'établir une hiérarchie dans leur pertinence.

5. Second tour de scrutin

Un nouveau bulletin de vote présente les 6 rescapés du premier tour parmi lesquels chacun, de son côté, opte encore pour ses 3 préférés. Reste à dépouiller pour aboutir au podium final.

6. Conclusion

L'animateur fait remarquer combien les goûts diffèrent et combien ils sont tous respectables. Ces différences d'appréciation nous enrichissent parce qu'elles élargissent l'idée que nous nous faisons du beau.

Les types d'objets présentés aux suffrages des enfants sont à ce point nombreux et variés qu'une comparaison est... impossible : il n'y a pas, en définitive, de choix idéal unique et donc, ni vainqueur ni vaincu à l'issue de cette « élection ».

Les 6 objets du second tour, voire davantage encore, méritent de figurer sur le panneau d'accueil ⁽²⁾.



(¹) Convenons que le terme « *objet* » est à comprendre ici dans une acception très large : il désigne tout autant un arc roman, un sigle mystérieux, la statue d'un saint, le tabernacle à la porte ouvragée, l'orgue, une étole finement brodée... Nous pourrions parler de « sujet d'intérêt ».

(²) Cf. activité n° 19 « Panneau d'accueil » : présentation aux visiteurs des objets, œuvres d'art, détails architecturaux que les visiteurs sont particulièrement invités à découvrir.



- Découvrir et apprendre les noms d'œuvres d'art, d'objets liturgiques... propres à une église (vocabulaire, religion, arts)
- S'exprimer, argumenter, écouter, respecter des avis différents du sien... (expression orale, savoir-vivre.) Voter, dépouiller des bulletins de vote... (éducation civique)
- Vers une définition du beau... (initiation artistique)

Activité n° 19 – Panneau d'accueil



Cette activité a pour but d'impliquer les enfants dans l'accueil des visiteurs de l'église en leur faisant réaliser un panneau d'information à placer dans le narthex*.



10 – 12 ans



- Support pour afficher la réalisation (l'église possède peut-être déjà un tableau d'affichage ou une grille d'exposition, sinon un panneau de bois à placer, à bonne hauteur, contre un des murs à l'entrée, fera l'affaire)
- Documentation à mettre à la disposition des enfants : photos des œuvres d'art les plus remarquables de l'église ⁽¹⁾, plan de l'édifice, articles relatifs au patrimoine artistique, exemplaires de la revue paroissiale...
- Des feuilles de papier format A3 et des marqueurs
- Matériel de bricolage : revues et journaux, ciseaux, colle, latte...



1. Préparation

L'animateur s'assure, préalablement, auprès des fabriciens et du clergé, que cette initiative sera bien accueillie, que le panneau sera effectivement exposé (ne fut-ce que pour une période limitée ou à l'occasion d'un événement ponctuel).

2. Déterminer avec les enfants les rubriques que pourrait comporter ce panneau : que désirons-nous dire aux visiteurs ?

Comment les accueillir et les aider dans leur découverte de l'église ?

Les enfants émettent des suggestions parmi lesquelles apparaîtront peut-être :

- un mot de bienvenue ;
- les heures d'ouverture ; les heures des offices religieux ;
- un appel au respect des lieux, spécialement lorsque s'y déroule une célébration ;
- les objets remarquables, les œuvres d'art, les détails architecturaux qu'il faut absolument voir ;
- un plan de l'édifice qui permettra de situer l'emplacement de ces « trésors » ;
- sans oublier notre signature : *les élèves de...*, *les enfants du catéchisme*, *les scouts et guides de...*

Au fur et à mesure, noter les propositions émises. À l'issue de ce « brainstorming », arrêter un nombre limité de rubriques parmi celles qui sont vraiment à la portée des enfants.

3. Constituer des équipes qui se répartissent les sujets à traiter. Chacune d'elles détermine les informations dont elle a besoin : un plan de l'édifice, l'horaire d'ouverture de l'église, l'horaire des messes, une liste des œuvres d'art remarquables ⁽¹⁾, leurs photos, leur situation dans l'église, une formule d'accueil ?...

4. Réaliser les feuilles composant le panneau : chaque équipe dispose d'une feuille format A3. Elle sélectionne, parmi la documentation rassemblée et mise à disposition par l'animateur, les renseignements qui lui sont nécessaires pour traiter le sujet qui lui est dévolu. Elle les présente en plaçant sur la feuille : titres, illustrations et textes (écrits à la main ou à l'aide d'un traitement de texte ou encore, en recourant à des lettres, des mots découpés dans des titres de journaux, d'affiches, de revues...).

5. Rassembler les productions des équipes et les agencer pour constituer le panneau.

6. Placer le panneau à l'entrée de l'église. ⁽²⁾



⁽¹⁾ Ce projet peut éventuellement faire suite à l'activité n°18 : « Élections ».

⁽²⁾ Peut-être qu'une aide des fabriciens pourra être apportée aux enfants pour cette phase de l'activité ?



- Expressions orale et écrite, sélection des informations utiles dans un portefeuille de lecture
- Choix des œuvres, leur nom, disposition des différentes rubriques sur le panneau, soin apporté à l'écriture et la présentation des informations
- Participer à l'accueil des visiteurs
- Utilisation d'un plan de l'église pour situer l'emplacement des œuvres d'art et objets remarquables sélectionnés.



Activité n° 20 – Expositions



Plus qu'à un rôle de spectateurs, c'est à celui d'acteurs que sont conviés ici les enfants : ils sont invités à monter et à présenter une exposition dans l'église, occasion pour eux d'y entrer, de découvrir le lieu et, peut-être, de leur donner l'envie d'y revenir pour une exploration plus complète.

N.B. L'activité décrite ici concerne l'exposition de crèches réalisées par des écoliers en préparation de la fête de Noël, mais... ⁽¹⁾



8 – 12 ans (selon le sujet choisi)



- Tables ou tréteaux
- Matériel de bricolage
- Affiches et marqueurs



1. Le sujet

Les enfants des écoles, du caté et des mouvements de jeunesse ont été invités à réfléchir au sens de Noël et à concrétiser le résultat de leurs découvertes en réalisant des « crèches d'aujourd'hui », bricolages qui seront exposés dans l'église locale.

La lecture du récit de la Nativité a permis de mettre l'accent sur le lieu, les circonstances et les personnages liés à cet événement. ⁽²⁾

La réflexion se porte sur une actualisation du récit : « Si, aujourd'hui, chez nous ou ailleurs dans le monde, le Messie devait naître à nouveau, à quel public s'adresserait-il en priorité, quels endroits choisirait-il ? Dans quelle crèche pourrions-nous placer ce nouveau-né ? »

2. Les réalisations

L'étable de Bethléem fait alors place à d'autres lieux imaginés par les enfants :

- ceux qu'ils fréquentent habituellement : la classe, le local de rassemblement scout, la salle de sport, la maison, un endroit qu'il affectionne particulièrement...
- ceux qui évoquent des problèmes de chez nous ou d'ailleurs ; problèmes que, malheureusement, l'actualité leur fait connaître : un paysage dévasté par la sécheresse, les inondations dues au changement climatique, un coin de nature saccagé par l'activité humaine, un abri de fortune où se réfugie un SDF, une station de métro où s'abritent les habitants d'une ville bombardée, une région où la population souffre de famine, une classe surpeuplée et dépourvue du matériel pédagogique indispensable, un canot vide de ses occupants au milieu de la Méditerranée...

Ou au contraire, de manière plus positive, des endroits où des personnes tentent de remédier à ces tristes situations : un point de distribution de nourriture aux SDF, l'ambulance de Médecins sans frontières, l'espace où les enfants ont planté des arbres, le bateau sauvant des immigrés en perdition, la chambre d'hôpital où des personnes souffrantes reçoivent les meilleurs soins...

Comment dessiner, peindre ou mieux, bricoler ces « crèches d'aujourd'hui » ?

Quels matériaux, quel matériel réunir pour notre travail ?

Qui pourrait nous aider dans notre tâche ?

Au travail !

3. Des affichettes explicatives

Pour chaque œuvre, imaginer un titre, un court commentaire : « Aujourd'hui, Noël aurait peut-être lieu dans... parce que... »

4. L'exposition

Le projet a été présenté préalablement aux responsables de l'église qui l'ont approuvé et ont peut-être pu mettre du matériel à la disposition des enfants : tables ou grilles d'exposition qui accueilleront affiches et maquettes et qui seront disposées autour de la grande crèche traditionnelle montée dans l'église.

Des enfants accueillent et guident les visiteurs, les invitent à compléter un livre d'or.

L'initiative fera bien entendu l'objet de la publicité qu'elle mérite.



⁽¹⁾ Mais bien d'autres sujets peuvent faire l'objet de pareilles expositions : un trésor du patrimoine local à décrire dans la perspective des Journées du Patrimoine, l'introduction aux festivités folkloriques annuelles,

la présentation d'une fête religieuse, l'anniversaire d'un personnage ou d'un événement, l'inauguration d'un bâtiment remarquable...

(²) Évangile selon saint Luc au chapitre 2, versets 1 à 20 :

- le petit bourg de Bethléem, là où vivent les contemporains de ce nouveau-né,
- la pauvreté de l'étable, annexe d'une auberge,
- la population rassemblée par une circonstance non désirée (un recensement imposé par l'occupant),
- les visiteurs, des gens simples, pauvres, exclus, humbles bergers à la piètre réputation, mais aussi ces savants, mages venus d'Orient guidés par une étoile.



- Dessin, bricolage (arts)
- Présentation écrite et orale de la production (langue française) -



Gloria



Nora



Tissia et Livia



Groupe « Caté 3 » de Basècles

Exposition de crèches du clocher d'Harchies (Unité pastorale de Belœil-Bernissart)

GLOSSAIRE.

Le vocabulaire propre à l'église, aux objets du culte n'est pas toujours connu des visiteurs de ce lieu particulier... Et la tâche se complique encore quand il s'agit de l'expliquer à des enfants : de quoi rebuter ceux qui envisagent de les guider dans la découverte de cet édifice. Nous nous sommes donc attachés à rédiger ce glossaire où figurent quelques mots marqués d'un astérisque dans les différentes activités. Ténue est la frontière qui sépare une définition qui évite de perdre ses jeunes destinataires dans trop de détails et une définition qui en devient erronée... Nous avons néanmoins tenté de relever ce défi...

Abside : c'est la partie de l'église qui est située à l'extrémité du chœur. Elle a souvent (mais pas toujours) la forme d'un demi-cercle.

Ambon : appelé aussi « table de la Parole », l'ambon est une tribune disposée devant l'assemblée des fidèles, à proximité de l'autel. Il comporte une tablette sur laquelle est placé le livre, le lectionnaire, rassemblant les textes extraits de la Bible qui sont proclamés (lus) durant la messe. C'est là aussi que le prêtre prononce son homélie.

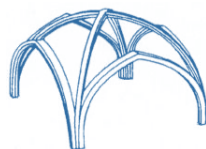
Ange (angelot, petit ange) : dans la Bible, les anges sont les messagers de Dieu. C'est, par exemple, l'ange Gabriel qui a annoncé à Marie qu'elle sera la maman de Jésus. Les artistes les représentent avec des ailes pour nous faire comprendre leur rôle d'intermédiaires entre ciel et terre.

Arc : les murs d'une église supportent, en partie, le poids de la voûte. C'est lourd, très lourd, surtout si cette voûte est en pierre. Si l'on perce dans ces murs des ouvertures, portes et fenêtres, le risque est alors grand de voir tout l'édifice s'écrouler ! Pour consolider son œuvre, le bâtisseur de l'église a recours à la colonne, au pilier, mais aussi à l'arc, construction en forme de courbe où les pierres sont taillées et agencées de manière à s'appuyer les unes sur les autres.

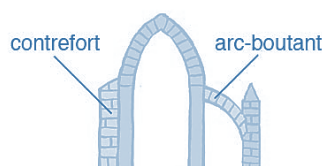
L'arc est parfois arrondi, on dit qu'il est en plein cintre ; parfois pointu, on dit alors qu'il est brisé :



Plusieurs arcs peuvent aussi se combiner en se croisant pour renforcer le tout : c'est la croisée d'ogives :



Le constructeur place aussi parfois des arcs-boutants et des contreforts à l'extérieur, contre les murs pour les rendre plus résistants encore :



Attribut : certains saints et saintes ont vécu il y a très longtemps, au temps où la photographie n'existait pas et leurs traits nous sont alors inconnus. L'artiste qui les représente recourt alors à ce qui est appelé un « **attribut** » : tout près du sujet qu'il peint, qu'il sculpte, il place un objet ou un animal ou une personne qui évoque un épisode de la vie ou de la légende de ce personnage et qui nous permet de deviner de qui il s'agit... pour autant que son histoire nous soit connue...

Auréole, mandorle et gloire : l'**auréole** est la couronne dorée, lumineuse, placée par un artiste autour de la tête de la personne qu'il représente pour indiquer qu'il s'agit d'un/e saint/e.

La **mandorle** poursuit le même but, mais a la forme d'une amande et enveloppe tout le corps du personnage.

Et, signe également de la sainteté, la **gloire** est une lumière qui jaillit en rayons d'or autour du corps ou de la tête d'un personnage.

Ces trois procédés nous font comprendre que ces personnes sont comme des reflets de la lumière de Dieu.

Autel : l'autel est la table sur laquelle est célébrée la messe, cette grande prière au cours de laquelle, selon les chrétiens, Jésus se rend présent par sa Parole et par le Pain et le Vin.

S'il y a plusieurs autels dans une église, le plus important, placé dans le chœur, est appelé **maître-autel**.

Calice : c'est la coupe dans laquelle le prêtre, durant la messe, verse le vin. Cette coupe est particulièrement précieuse : elle est souvent recouverte d'or.

Carillon : le carillon est un instrument de musique composé de plusieurs cloches qui émettent chacune un son propre. Le **carillonneur** actionne ces cloches reliées à un clavier et à un pédalier pour jouer différentes mélodies. Placé dans le clocher, le carillon peut faire entendre ses concerts dans toute la ville.

Chaire de vérité : c'est une tribune placée en hauteur. Des escaliers permettaient au prêtre d'y accéder pour prononcer son homélie (commentaire des lectures). De là-haut, il pouvait mieux se faire voir et entendre de tous les fidèles présents dans la nef. L'espace où il se tenait est surmonté d'un petit toit, appelé **abat-voix** (ou **abat-son**) parce qu'il oriente ses paroles vers l'assemblée. Aujourd'hui, ce meuble est devenu inutile, micros et haut-parleurs le remplacent avantageusement.

Chœur : c'est la partie de l'église la plus éloignée de l'entrée : il faut traverser tout l'édifice pour y arriver. C'est là que se trouvent le maître-autel où est célébrée la messe et, le plus souvent, le tabernacle contenant la réserve d'hosties, ce Pain par lequel Jésus veut partager sa vie avec les fidèles.

On comprend dès lors que cet endroit est sacré, c'est-à-dire qu'il mérite d'être particulièrement respecté.

Ciboire : c'est aussi une coupe ; elle ressemble au calice, mais elle est munie d'un couvercle et contient la précieuse réserve d'hosties consacrées placée dans le tabernacle.

Clocher : la haute tour dans laquelle se trouvent les cloches s'appelle « clocher ». Sa hauteur permet qu'on le repère de loin et que le son des cloches s'entende souvent jusque dans les campagnes environnantes.

Colombe : ce bel oiseau tout blanc a été choisi dans la Bible pour évoquer l'Esprit saint.

Colonne / pilier / pilastre : ce sont des constructions de pierre, de maçonnerie qui, dans l'église, supportent la voûte.

Coq : cet oiseau fait entendre son chant très tôt, le matin, comme pour annoncer le retour de la lumière qui semblait définitivement disparue durant la nuit. Placé au sommet du clocher, il est, pour les chrétiens, symbole, signe de résurrection ainsi qu'invitation à la vigilance et la prière.

Crypte : dans certaines églises, est aménagé, en sous-sol, un caveau appelé « crypte ». Certains personnages importants pouvaient s'y faire enterrer.

Dragon : cet animal est un monstre imaginaire ressemblant à un grand lézard, à un dinosaure. Il représente le Mal, Satan et on le voit souvent vaincu par un saint.

Encens : résine d'un arbre qui, en brûlant, dégage un parfum. Il est utilisé, lors de célébrations liturgiques en signe de respect pour Dieu, pour les personnes que l'on veut mettre à l'honneur.

La réserve d'encens est présentée au prêtre dans une **navette**, récipient en forme de lampe à huile. Il en prélève une petite quantité qu'il dépose sur le charbon de bois qui brûle dans l'**encensoir**, brûle-parfum suspendu au bout de chaînettes. L'acolyte (l'enfant de chœur) chargé de cette mission particulière, le **thuriféraire**, balance alors l'encensoir pour raviver le feu qui se communique à l'encens. Ce parfum embaume alors toute l'église et monte vers la voûte, image de la prière des fidèles qui « monte » vers Dieu.

Flèche : au-dessus de la tour de l'église, pour qu'elle soit plus haute encore, les constructeurs ont parfois élevé cette construction qui a la forme d'une pyramide dont la pointe semble montrer la direction du ciel.

Gisant : c'est une sculpture représentant un défunt couché, étendu sur son lit de mort.

Jubé : dans les églises gothiques, le chœur était séparé de la nef par une construction parfois simple barrière, parfois très imposante qu'on appelle alors « jubé ». Durant la messe, un escalier permettait au diacre ou au prêtre d'accéder en haut de cette tribune pour y proclamer l'Évangile. Aujourd'hui, cette lecture se fait à partir de l'ambon placé à proximité de l'autel.

Lectionnaire : ce beau et grand livre est le recueil des textes de la Bible qui sont lus durant la messe. Ce livre est placé sur l'ambon.

Narthex : à l'entrée de l'église, l'espace situé entre le porche d'entrée et la nef porte ce nom un peu compliqué de « narthex ». On peut l'appeler plus simplement « vestibule ». Auparavant, seules les personnes qui étaient baptisées pouvaient entrer plus loin dans l'église, les autres ne pouvaient pas aller au-delà.

Nef : c'est la plus grande partie de l'église, là où se rassemblent les fidèles. On la repère aisément : c'est celle où sont placées toutes les chaises.

Son nom est synonyme de « bateau » ; elle est d'ailleurs, aussi appelée « vaisseau ».

Orgue(s) : les **orgues** (au féminin pluriel) sont un instrument de musique très imposant souvent placé sur une tribune au-dessus du narthex. Le vent produit par un soufflet passe dans de nombreux tuyaux qui, un peu comme autant de sifflets, produisent tous des notes différentes et permettent à l'**organiste** de jouer des mélodies pour accompagner le chant des fidèles ou pour donner des concerts.

L'instrument existe aussi en beaucoup plus petit, on l'appelle **orgue** (au masculin singulier) et son fonctionnement est très différent.

Ostensoir : c'est une pièce d'orfèvrerie dans laquelle est placée l'hostie consacrée pour être présentée à l'adoration des fidèles. Il est parfois entouré de rayons dorés, on l'appelle alors **ostensoir-soleil**.

Pélican : une légende raconte que cet oiseau aurait donné de son sang pour sauver ses petits. C'est pourquoi cet oiseau est aussi symbole de résurrection du Christ donnant sa vie pour sauver ses frères.

Pinacle : dans les édifices de style gothique, cet ornement architectural est placé au sommet d'un fronton pour contribuer à la stabilité de l'édifice et pour augmenter encore un peu l'impression de hauteur et d'élan vers le ciel.



Porche : l'espace compris entre le **portail** de l'église (la porte principale) et le narthex est appelé porche. C'est un sas où des portes plus petites permettent d'entrer sans devoir laisser ouverte, en permanence, la grande porte et éviter ainsi que le froid, le vent et le bruit ne pénètrent directement dans l'église.

Présidence : lorsque le prêtre célèbre la messe, on dit qu'il la préside. L'endroit où il se place lorsqu'il n'est ni près de l'autel ni près de l'ambon est appelé **lieu**, ou **siège de présidence**.

Retable : c'est la partie verticale dressée en arrière (rétro) de la table de l'autel. Il est souvent décoré de nombreuses sculptures.

Sanctuaire : la partie du chœur où se trouve le maître-autel est appelée « sanctuaire » parce qu'il est l'endroit saint, sacré par excellence. Le prêtre y célèbre la messe et c'est là que se trouve, souvent, le tabernacle signalé aux visiteurs par une petite lampe rouge qui y brille en permanence, c'est la **lampe du sanctuaire**.

Serpent : la représentation de cet animal figure parfois dans l'église. Il est le plus souvent image du Mal.

Tabernacle : l'armoire fixée sur un autel ou sur une console est appelée tabernacle (ce qui veut dire « tente »). Il ressemble un peu à un petit coffre-fort. Il contient le Pain consacré. La lampe du sanctuaire rappelle cette présence.

Transept : le plan d'une église a souvent la forme d'une croix, d'un crucifix ; les deux bras de cette croix forment ce qu'on appelle le « transept ». Il est situé tout au bout de la nef, juste avant d'entrer dans le chœur.

Voûte : c'est le plafond de l'église. La voûte est souvent de forme arrondie, elle surplombe la grande nef et peut faire penser à la coque inversée d'un bateau.

Bibliographie

- DE BUE V. (Ministre des Pouvoirs locaux), « *Les fabriques d'église en Wallonie* », éd. Vanden Broele, Wauthier-Braine, 2017
- DILASSER M., « *Églises et symboles* », éd. du Signe, Strasbourg, 1999.
- DUBART J.-L., « *Saints, traditions et bons baisers* », éd. Carré Noir Productions, Tournai, 2006.
- FEUILLET M., « *Lexique des symboles chrétiens* », Presses Universitaires de France, Paris, 2004.
- FRANCO C., « *Les cathédrales* », éd. Fleurus, Paris, 2006.
- Mgr HARPIGNY G. (Évêque du diocèse de Tournai), « *Les fabriques d'église en Wallonie* », éd. Vanden Broele, Wauthier-Braine, 2017.
- LESSENS Y., « *Roman-Gothique (Fiche 3.065)* », 2004-2005.
Disponible sur le Web <http://www.pastorale-scolaire.net/fondamental/default.htm>, Section « L'église, image de l'Église ».
- MARIE-CLAIRE, « *Pourquoi ce gigantisme ?* » in Dimanche n°26 du 04.07.2004, Rubrique Junior.
- Mgr PERRIER J. (Évêque émérite du diocèse de Tarbes et Lourdes), « *Visiter une église* » ; éd. Bayard, Paris, 2003.
- POUPARD P. (cardinal), « *Culture et Christianisme en Europe* », éd. Fates, Arsonval (Fr.), 2012.
- WENZLER Cl., « *Architecture religieuse romane* », éd. Ouest-France, Rennes, 1997.
- WENZLER Cl., « *Architecture religieuse gothique* », éd. Ouest-France, Rennes, 1997.

Tous droits réservés aux seuls auteurs

De nos jours, les statistiques l'attestent, les églises sont parmi les lieux les plus fréquentés par les touristes, et ce, quelles que soient leurs convictions.

Or, en franchissant le porche, ces visiteurs entrent dans un univers où, sans un minimum d'initiation à l'usage et au sens du contenant et du contenu de cet édifice, sans une approche du vocabulaire qui lui est propre, ils risquent de passer à côté de la plupart des trésors qu'il recèle.

Entraîner des enfants dans cette exploration est-il, dès lors, bien raisonnable ?
Les auteurs de cet ouvrage parient, au contraire, qu'il n'est jamais trop tôt pour les mettre en appétit de pareilles découvertes.

Ce recueil d'activités « clé sur porte » peut sûrement aider celles et ceux qui se lancent dans cette belle aventure.