



Patrimoine du XX^e siècle
Classes de CM1, CM2, 6^e



Parcours d'éducation artistique et culturelle

- Identifier la diversité du patrimoine de son territoire.
- Cultiver sa sensibilité et son plaisir à découvrir le patrimoine local.

Education moral et civique

- Exprimer ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et les points de vue de chacun.

Géographie

CM1 - thème 1 : Découvrir son environnement proche. Mobiliser un vocabulaire de base lié à la description des formes d'occupation humaine.

CM1 - thème 2 : Se cultiver. Identifier et caractériser des espaces et leurs fonctions.

6^{ème} - thème 1 : Habiter une métropole. La ville de demain. Quelles architectures inventer pour des espaces à vocation culturelle ?

Les domaines du socle commun

- **Domaine 1** : Employer un vocabulaire technique spécialisé pour décrire et analyser l'architecture contemporaine. S'initier aux règles de la discussion en groupe (écoute, respect du point de vue l'autre, recherche d'un accord ...).
- **Domaine 3** : Comprendre la notion de « bien commun »
- **Domaine 4** : Identifier des matériaux et la manière dont les architectes leur ont donné forme. Repérer, observer et décrire les différents éléments architecturaux qui composent un édifice urbain contemporain. Comprendre leur agencement pour former une unité, un lieu culturel agréable et un espace de rencontre. Découvrir l'un des aspects du métier d'architecte : construire, organiser et ordonner.
- **Domaine 5** : S'orienter et se situer dans la ville. Situer chronologiquement des édifices urbains dans le temps. Replacer l'édifice dans son contexte. Découvrir la spécificité, les fonctions et l'organisation d'un espace dédié à la culture.

Démarche

Approche de l'architecture contemporaine à travers un lieu culturel emblématique de la ville.

Avec un livret pédagogique !

Déroulement

L'activité se compose de deux séances :

- 1) Découverte du bâtiment : Les élèves observent et décrivent les principaux éléments de son architecture, comprennent les principes d'organisation et de distribution des espaces. Durée 1h30.
- 2) Activité créative à l'atelier du patrimoine : les élèves explorent les possibilités d'habillage d'une façade offertes par le système de construction. Durée 1h30.

Durée : 3h

Un peu d'histoire

Œuvre de Lord Norman Foster, architecte anglais de renom international, Carré d'Art a été construit à l'issue d'un concours d'architecte international sur l'emplacement d'une friche urbaine laissée par l'incendie de l'ancien théâtre de Nîmes datant du XIX^e siècle. A l'image du centre George Pompidou, Carré d'Art réunit sur neuf niveaux – quatre en élévation et cinq en sous-sol- un musée d'art contemporain et une bibliothèque. Grand parallélépipède rectangle de verre, d'acier et de béton, le bâtiment s'organise autour d'un atrium central rappelant les cours intérieurs des hôtels particuliers. Une verrière permet à la lumière, autre élément fondamental de cette architecture, de pénétrer largement à l'intérieur. Norman Foster utilise les volumes pour établir un dialogue avec la Maison Carrée en face : portique, entrée surélevée, façade rythmée par des « colonnes », vaste parvis contribuent à créer un nouveau *forum*.

Inaugurée en 1993 par le maire Jean Bousquet à l'origine du projet, Carré d'Art porte depuis 2016 son nom : Carré d'Art Jean Bousquet.

Renseignements

Valorisation et diffusion des patrimoines

bettina.celie@ville-nimes.fr

