

Proposition d'actions éducatives à destination des jeunes et de tout public

Sommaire

- 1) Un jeu de l'oie pour le jeune public : primaires, collèges
Auteur : Jean-Claude Bouvier
Tél. : 04 42 26 46 51
Mél. : BOUVIER.JC@wanadoo.fr
- 2) Un projet pour les plus âgés : lycées
Auteurs : Élisabeth Calvarin Delphine Mercier
Tél. : 06 84 03 91 39 01 40 02 05 90
Mél : elisabeth.calvarin@ign.fr delphine.mercier@patrimsf.org
- 3) Des conférences, ou une balade urbaine pour tout public
Auteurs : Jean-Claude Bouvier Élisabeth Calvarin

L'intérêt de ces activités :

- observation attentive de la ville ou d'une portion de la ville (centre-ville, par exemple) ;
- découverte des noms de lieu (toponymes).

En parcourant les rues, en repérant leurs noms, les jeunes et les moins jeunes apprennent à voir beaucoup de choses qu'ils n'auraient pas songé à regarder : les animaux de pierre sur les façades, les portes des diverses époques, avec leurs formes et leurs décors, les fontaines, la trace des anciennes boutiques...

Une méthode d'approche qui est celle de la toponymie : les façons de nommer l'espace

En observant les noms des plaques, on peut facilement faire comprendre aux jeunes et au public qu'il existe plusieurs façons de nommer les espaces : la rue du Rempart ou la rue Saint-Jean, ce n'est pas la même chose que la rue Marius-Debout !

Ils découvrent la distinction entre :

- une « *toponymie fonctionnelle* » pratique, dans laquelle les rues, ruelles ou places portent le nom de *quelque chose* qui sert (ou a servi) à les repérer :
 - o un aménagement ancien ou récent (le rempart, les platanes...),
 - o un lieu autrefois fréquenté (le lavoir, la fontaine, le puits, le marché...),
 - o un édifice religieux qui s'y trouve (l'église, la croix, la chapelle...),
 - o un édifice public (la mairie, l'école, le collège, le lycée, le dispensaire...);
- une « *toponymie patronymique* » qui utilise des *noms de personnes* ou des *surnoms*, célèbres ou non, parfois connus parce qu'ils font partie du patrimoine communal, parfois sans rapport direct avec le lieu qui a pris leur nom.

1. Un jeu de l'oie – pour le jeune public (primaires, collèges)

Le jeu de l'oie autour des noms de lieu est destiné à initier les enfants – et leurs parents – à l'histoire des noms de rue et de place de leur ville.

Cette approche invite les enfants à se poser la question : « c'est quoi ? » ou « c'est qui ? », ce qui les conduit à s'interroger sur **l'histoire** de la ville : lieu-repère, place d'édifices anciens ou disparus dont le nom de rue conserve la mémoire, époque et rôle des personnages qui ont laissé leur nom. Cela peut conduire au problème de **la langue** : les noms témoignent de la pratique linguistique au temps où ils furent utilisés.

Fonctionnement du jeu

Le relevé des noms de rues, places, etc. de la ville, figurant sur les plaques, et leur report sur un grand plan muet : les noms sont ainsi identifiés et situés.

L'enquête : écrit et oral. Ces lieux une fois situés, les enfants peuvent se livrer à deux sortes d'investigations pour en découvrir l'origine et le sens :

- *l'enquête orale* auprès des érudits locaux, des personnes âgées, des personnes détentrices de la mémoire locale et des savoirs sur la ville ;
- *l'enquête écrite* à l'aide des pages des noms propres des dictionnaires courants, dans les romans, la littérature, sur l'internet, etc.

La conception d'un jeu. Partager les connaissances fraîchement acquises, sous la forme d'un grand « jeu de l'oie-rallye », les enfants deviennent ainsi concepteurs du jeu et artisans de sa mise en forme.

Les 63 cases du jeu géant ont été remplies avec les noms et les photos ou dessins des rues de la ville. Les oies délimitent les tronçons du jeu correspondant chacun à un quartier : cases 1 à 9 pour le quartier Untel, 10 à 18 pour le quartier Tel-autre, etc.

Un rallye par équipes peut être imaginé à partir du jeu de l'oie sur lequel on progresse en lançant un dé. La rue de la case où l'on tombe fait l'objet d'un jeu de questions auxquelles il faut essayer de répondre pour continuer à jouer. Les questions peuvent être élaborées par les enfants organisateurs avec la personne ressource.

Organisation et matériel

Avec l'enseignant et des parents :

- aide d'une personne ressource connaissant bien la ville ou d'une association qui s'intéresse à l'histoire du lieu ;
- se procurer un plan de ville.

Renseignements sur les noms et l'histoire du lieu :

- au CDI et à la bibliothèque municipale : utilisation de dictionnaires courants, d'encyclopédies, de la littérature ;
- sur la toile ;
- auprès de personnes ressource qui connaissent bien l'histoire de leur ville et sont les dépositaires de la mémoire collective.

2. Un projet – pour les adolescents (lycées)

Dans le prolongement de l'action n° 1, à l'aide des renseignements collectés, les élèves peuvent monter un vrai projet comme une base de données ou un montage vidéo. Ce projet, mis en place par une classe, peut s'actualiser d'année en année.

Fonctionnement

Le passage du résultat des enquêtes menées par les jeunes élèves de l'action n° 1 procure l'occasion d'un moment d'échanges entre élèves des collèges et des lycées.

L'utilisation des données des jeunes élèves amène les grands à **réfléchir** sur le matériel informatique, sur la construction des champs de la base de données, ou sur le montage des images, pour en tirer une **carte d'identité** de chaque lieu :

- nom de la ville ;
- nom de la rue ;
- origine du nom ;
- explication du nom ;
- langue du nom ;
- écriture du nom ;
- situation du nom, etc.

La base de données ou le montage photographique peut être **utilisé** sur le site internet de la ville, ou servir dans une exposition locale pour **valoriser** le patrimoine culturel de la ville.

D'année en année, les jeunes peuvent **actualiser** le projet initial.

Organisation et matériel

Avec l'enseignant :

- aide d'une personne ressource ou d'une association s'occupant d'informatique ;
- ordinateurs ;
- logiciels téléchargeables gratuitement, comme « File Maker Pro ».

Renseignements sur les noms et l'histoire du lieu

Outre les renseignements des élèves ayant participé à l'action n° 1, les jeunes peuvent augmenter l'inventaire et leur réflexion :

- au CDI et à la bibliothèque municipale : utilisation de dictionnaires courants, d'encyclopédies, de la littérature ;
- sur l'internet ;
- auprès de personnes ressource qui connaissent bien l'histoire de leur ville et sont les dépositaires de la mémoire collective.

3. Des conférences, ou une balade urbaine – pour tout public

Une conférence ou une balade urbaine autour des noms de lieu est destinée à initier tout public à l'histoire des noms de rue et de place de leur ville.

Cette approche invite le public à s'intéresser à l'**histoire** de la ville : lieu repère, place d'édifices anciens ou disparus dont le nom de rue conserve la mémoire, époque et rôle des personnages qui ont laissé leur nom. Cela peut conduire au problème de la **langue** : les noms témoignent de la pratique linguistique au temps où ils furent utilisés.

Fonctionnement

Le conférencier, ou la personne ressource, démontre que les noms de lieu de la ville sont précis, utiles, qu'ils font partie du langage, qu'ils ont une histoire dans la durée et en relation avec la vie des gens.

La découverte des noms de lieu amène à une facette de la culture, au respect identitaire d'une société et des gens qui la composent, et à une ouverture au monde.

Organisation et matériel

Pour la conférence :

- on peut faire appel à l'un des quelque 60 correspondants régionaux de la CNT ;
- salle de classe, de réunion ou de conférence.

Pour la balade urbaine :

- une personne ressource connaissant bien la ville ;
- un érudit local ;
- une association qui s'intéresse à l'histoire du lieu.

Renseignements sur les noms et l'histoire du lieu

Les intéressés peuvent compléter la conférence ou leur balade :

- à la bibliothèque municipale : utilisation de dictionnaires courants, d'encyclopédies, de la littérature ;
- sur l'internet.

*

* *