



**GRAND
PRESBYTÈRE**

JEU DES 7 FAMILLES DU PATRIMOINE MARTRAIS

Ce jeu des 7 familles du patrimoine dresse un portrait du village de Martres-Tolosane, de son patrimoine et de son évolution au cours du temps.

Objectifs Généraux : Faire un portrait des richesses de Martres-Tolosane, au travers des différentes familles, se rendre compte de la diversité de nos patrimoines, passer par le jeu pour faire découvrir aux visiteurs et plus particulièrement aux enfants, le patrimoine qui nous entoure.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les trésors de notre village en s'amusant.
- Apprendre l'organisation spatiale d'un village.
- Savoir lire, organiser et hiérarchiser les cartes du jeu.
- Apprendre à définir ce qu'est le patrimoine, dans toute sa diversité (patrimoine matériel, immatériel, archéologique, monumental, artisanal, urbain, culturel, ...).
- Acquérir et mémoriser de nouvelles connaissances en histoire locale, vocabulaire, culture générale.
- Développer la concentration, l'autonomie, la stratégie.

LES RÈGLES DU JEU

But du jeu

Reconstituer le plus de familles, donnant ainsi accès à autant de visites.

Préparation

Distribuer 6 cartes par groupe de joueurs (entre 2 et 5 joueurs), les autres cartes forment la pioche.

Le groupe du plus jeune commence.

Déroulement

Demander à un groupe une carte pour constituer une famille. Par exemple : “Dans la famille Sculptures je voudrais la carte numéro 1”. Attention, un groupe ne peut demander une carte que s'il en possède déjà une de la même famille. S'il l'obtient, il peut rejouer ; sinon il pioche. Soit il fait bonne pioche et il peut rejouer, soit c'est au groupe à sa gauche de jouer. Si un groupe possède une famille complète (6 cartes), il la pose devant lui et lit le nom de la famille et des cartes qui la composent.

Le groupe entier se dirige vers le lieu et entame la « visite » de la famille établie en fonction des cartes.

On recommence ainsi jusqu'à épuisement des 7 visites, si cela est possible.

Un plan de situation des différents sites sera distribué aux groupes.

DESCRIPTIF DES FAMILLES

La famille **MATERIAUX** est axée sur le patrimoine architectural et permet de réaliser un portrait du village en éveillant la curiosité et l'attention au patrimoine local (éléments particuliers comme les briques, la pierre, le béton, le verre, etc...)

La famille **MEDIEVALE** représente le patrimoine bâti de la commune par ses particularismes médiévaux comme le rempart, les ruelles, le donjon, etc... qui ont historiquement structuré le village de Martres-Tolosane.

La famille **FAIENCE** évoque les savoir-faire martrais comme la céramique au sein du village (éléments de décorations urbaines, éléments de fabrication et pièces céramiques anciennes et contemporaines).

La famille **SCULPTURES** évoque la thématique d'un savoir-faire depuis l'Antiquité au travers de l'évocation de la villa gallo-romaine de Chiragan, de la sculpture de la Renaissance jusqu'à la sculpture moderne et contemporaine, permettant ainsi de développer sa culture générale et ses connaissances historiques.

La famille **JARDINS**, écrins de verdure, mariant architecture paysagère et évocations artistiques, cette famille parfois discrète se veut être un atout du paysage urbain du village, permettant aussi un décor à l'art du spectacle vivant pour le nouvel espace Angonia, dévolu à la découverte des arts de la scène contemporaine : musique, danse, théâtre, cirque... .

La famille **TABLEAUX**, aborde la thématiques des arts visuels et plastiques. Différents sites, comme le Grand Presbytère ou le Musée de la Faïence y sont dévolus. Pour autant une attention particulière sera portée sur des sites de plein air où l'expression artistique hors les murs s'est aussi établie.

La famille **ARCHITECTURE**, présente l'ensemble des édifices, monuments et structures hérités du passé, qui revêtent une valeur historique, culturelle ou esthétique mais aussi des structures contemporaines reflétant le temps présent.

Ces 7 familles se partagent l'espace public, extérieur et intérieur et permettent donc de jouer sur l'organisation spatiale du village et de s'y repérer.

LES CARTES DU JEU

FAMILLE MATERIAUX

3



Appareil de galets /briques/pierres

Les matériaux de construction sont souvent liés aux ressources disponibles sur place. Les galets sont très abondants sur tout le lit de la Garonne ce qui explique leur présence dans les constructions locales.

Le style du mur de la **rue du Couvent** est très variable, de très grossier à soigné. Les murs peuvent inclure d'autres éléments comme des pierres ou des fragments de tuiles.

- Marbre
- Bois et torchis
- Galets /briques/pierres
- Verre
- Brique
- Pierres et bois

FAMILLE MATERIAUX

4



Le verre.

Leur style de l'**Espace culturel Angonia** combine l'architecture contemporaine à la simplicité.

Outre des matériaux de construction classiques, il fait la part belle au verre. Le verre comme vecteur d'esthétique et de lumière.

Cette caractéristique favorise une connexion visuelle entre l'intérieur et l'extérieur, effaçant souvent la frontière entre les deux.

- Marbre
- Bois et torchis
- Galets /briques/pierres
- Verre
- Brique
- Pierres et bois

FAMILLE MEDIEVALE

2



La petite porte ogivale

Au bout de la petite rue de l'Eglise, tournez à droite dans la rue du Couvent. Les premières maisons sur votre gauche étaient la résidence d'hiver de la noble famille DE SARRIEU (Seigneur de Martres-Tolosane).

Voyez cette jolie **petite porte médiévale**, sa hauteur est le témoin de la taille de la population de l'époque. Les grosses pierres autour viennent certainement de la villa gallo romaine de Chiragan.

- L'encorbellement
- La petite porte ogivale
- La Halle
- Petite rue
- Le rempart
- Anciennes Portes

FAMILLE TABLEAUX

3



Griff par Moïses

FAMILLE JARDINS

5



Le jardin du Grand Presbytère

FAMILLE FAIENCE

2



Carreaux de faïence

FAMILLE SCULPTURES

4



L'Empereur Auguste

FAMILLE ARCHITECTURES

2



L'Eglise