



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

JEU

Devenez les ingénieurs du Saut du Tarn !

PRÉSENTATION DU MUSÉE

UNE HISTOIRE INDUSTRIELLE PROTÉGÉE

L'usine métallurgique du Saut du Tarn, située à Saint-Juéry, s'est implantée sur un site naturel, appelé le Saut de Sabo. Ce site, est un défilé rocheux de 500 m de long sur le Tarn avec un dénivelé de 20 m. Au 19^{ème} siècle, le potentiel hydraulique du site était particulièrement intéressant.

L'usine a fonctionné de 1824 à 1983. Se développant sans cesse, assurant son autonomie énergétique grâce à la production d'électricité, elle détenait des savoir-faire spécifiques et des fabrications de qualité en résultaient.

Hommes, femmes et enfants de Saint-Juéry et des environs y ont travaillé de génération en génération dans des conditions propices à susciter la solidarité des ouvriers. 2000 personnes y ont en moyenne travaillés.

Le Musée, installé dans la 1^{ère} centrale hydroélectrique construite par l'usine et aujourd'hui classée Monument historique, est créé à l'initiative d'anciens ouvriers du Saut du Tarn en 1995. Il retrace les 160 ans de cette épopée industrielle mais aussi les débuts de l'électricité.

LE SERVICE ÉDUCATIF

Le service médiation du musée a été mis en place en 2003. Parmi ses missions, il s'attache à développer des liens et des échanges avec la communauté éducative afin de permettre aux élèves et aux enseignants la découverte des ressources du musée.

Une palette d'activités variées sont proposées pour explorer les collections : ateliers, visites, jeux-visites.

Les sciences et l'histoire sont les fils conducteurs des activités proposées en écho avec les thématiques portées par le musée. De plus, chaque activité proposée fait référence à des points du programme scolaire, du cycle 1 au cycle 4.

Favoriser l'observation, le questionnement, le plaisir de manipuler et d'expérimenter guident notre approche pédagogique.

DEVENEZ LES INGENIEURS DE L'USINE DU SAUT DU TARN!

- **Type d'activité** : jeu
- **Matières** : Géographie-sciences-histoire
- **Niveau** : cycle 3
- **Durée** : 1h30
- **Organisation** : classe entière – élève répartis par groupe de 3 ou 4
- **Matériel requis** : écran et vidéoprojecteur

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre que l'activité humaine a un impact sur les paysages
- Observer comment les hommes vivent et aménagent leur territoire
- Aborder ce qu'est l'industrialisation et l'illustrer avec un exemple local
- Aborder les progrès technologiques, l'organisation sociale, le monde du travail
- Observer les conséquences démographiques liées à l'implantation d'une activité sur un site

En lien avec le programme du cycle de consolidation, BOEN n°11 du 26 novembre 2015

Compétences visées / l'élève est capable de :

- Se repérer dans le temps, respecter une chronologie, exploiter une frise
- Raisonner et calculer
- Etre capable de restituer les faits
- Jouer en équipe
- Mutualiser les compétences.

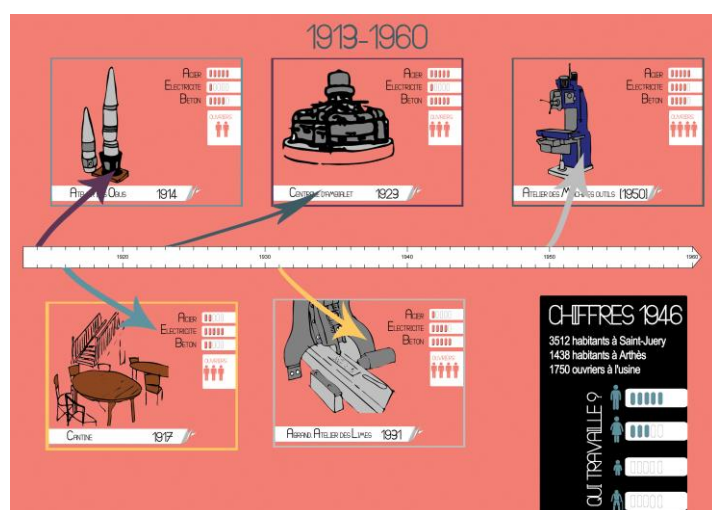
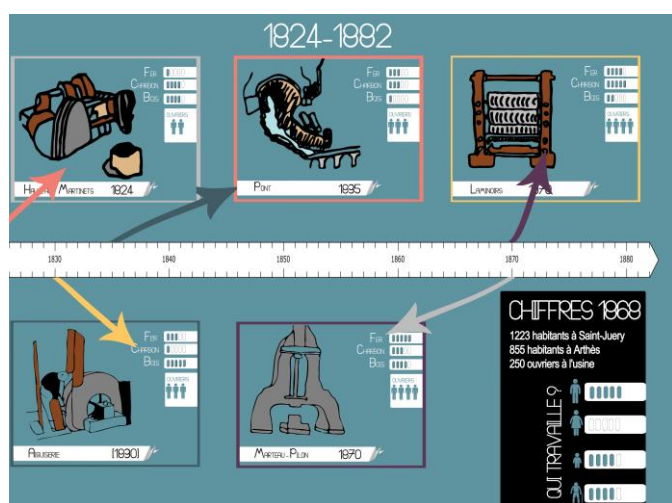
1/Présentation de l'activité :

Avec des matières premières et l'aide des ouvriers, il s'agit de construire l'usine du Saut du Tarn !
Un jeu de cartes coopératif pour reconstituer l'histoire du Saut du Tarn du début du 19^{ème} siècle jusqu'à aujourd'hui, en tenant compte des aspects humains, économiques et techniques.

1/Plateaux

Les élèves font 5 équipes. Chaque équipe doit mettre des plateaux dans l'ordre chronologique, les plateaux correspondent à 5 grandes périodes de développement de l'usine :

- 1824-1882
- 1882-1919
- 1919-1960
- 1960-1983
- 1983 à aujourd'hui.

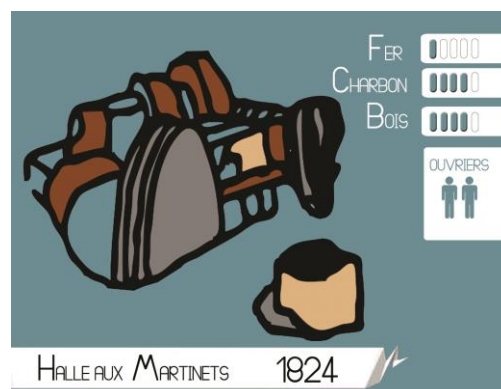


Chaque plateau comporte une frise avec les dates de construction des ateliers, des données démographiques pour les communes de Saint-Juéry et Arthès, le nombre d'ouvriers à l'usine, et qui ils sont (hommes, femmes, enfants).

Aux plateaux sont associées des cartes atelier et ouvrier, ainsi qu'un code couleur.

2/ Cartes atelier

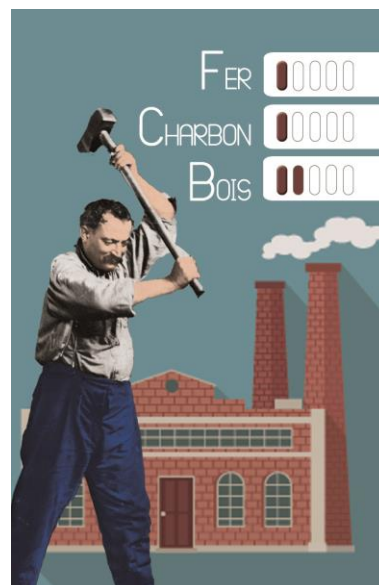
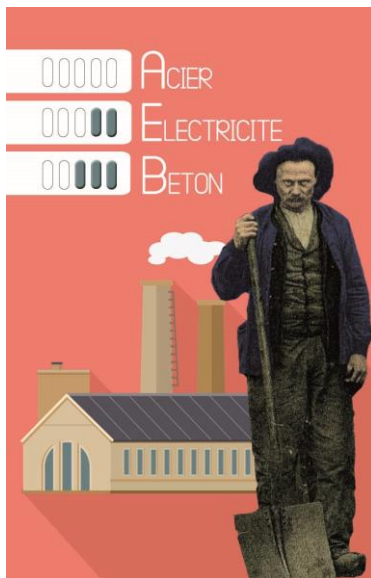
Sur les 5 plateaux, des ateliers sont à construire :



Au recto, la carte présente : une photo réelle de l'atelier à construire et au verso, on trouve les informations suivantes :

- le nom de l'atelier et la date
- les 3 matières premières nécessaires à la construction de l'atelier
- la quantité de matières premières
- le nombre d'ouvriers nécessaires

3/ Cartes ouvrier



Sur ces cartes figurent les matières premières et la quantité que les ouvriers peuvent apporter pour la construction de l'atelier.

2/ Déroulement du jeu

Les élèves doivent compléter les plateaux en respectant l'ordre chronologique.

Pour chaque plateau, il y a les cartes atelier et ouvrier correspondant.

Les élèves ont 5 cartes ouvrier en main, et en fonction de l'atelier à construire, ils doivent évaluer de manière collective les cartes à poser sur le plateau et ainsi réunir les quantités nécessaires de matières premières pour construire l'atelier.

Ils doivent toujours avoir 5 cartes en main, dès que l'élève en pose une, il en reprend une.

Une fois les plateaux remplis, une restitution est animée par la médiatrice du musée.

En conclusion...

Cette activité propose une vision globale de la construction et du développement de l'usine, en abordant :

- les changements dans les matières premières liés à l'évolution des techniques
- les évolutions quant aux personnes qui travaillent dans une usine
- l'évolution démographique liée au développement de l'usine
- la transformation du paysage
- la notion de reconversion d'un site industriel en musée et ce qu'est un musée

Ce jeu, proposé également en « hors les murs » aux écoles peut permettre aux élèves une meilleure connaissance du territoire sur lequel ils habitent, l'usine ayant profondément marqué la ville et le paysage. Ne se sent-on pas citoyen d'un territoire lorsque l'on en connaît son histoire ?

