



ABBAYE D'ARTHOUS



Département  
des Landes

## OFFRE D'EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

### Abbaye d'Arthous



---

► Site départemental de l'Abbaye d'Arthous – 40300 HASTINGUES  
[www.arthous.landes.fr](http://www.arthous.landes.fr)

---

## L'abbaye d'Arthous, un monument historique classé riche de 9 siècles d'histoire

Fondée vers 1167 par l'ordre de Prémontré, Arthous est une abbaye prospère durant le Moyen âge. Originaires de la Casédie dans le Gers, ses fondateurs sont des chanoines qui, contrairement aux moines, ne sont pas soumis à la clôture stricte. Leur mission première est d'évangéliser un territoire par ailleurs âprement disputé entre seigneurs basques et gascons. Ils jouent très vite un rôle majeur dans la région grâce à une importante activité économique et à l'accueil des pèlerins en chemin vers Saint Jacques de Compostelle. Propriétaire de plusieurs églises, de prieurés, d'exploitations agricoles, de troupeaux et de granges, les Prémontrés d'Arthous contribuent également à la fondation de la bastide d'Hastingues en 1289.

A partir du XVI<sup>e</sup> siècle, sévissent la guerre contre l'Espagne puis les guerres de Religions auxquelles n'échappe pas Arthous, qui connaît alors des périodes de saccages et de reconstructions partielles. Vendue comme bien national à la Révolution, elle perd alors sa vocation première pour être transformée successivement en hôpital militaire, puis en exploitation agricole (1791-1950), avant de devenir un musée archéologique départemental (1974-1998).

Aujourd'hui classée au titre des Monuments Historiques et ouverte à la visite, l'Abbaye d'Arthous est devenue un lieu d'animation patrimoniale et culturelle.



### Le parcours de visite « Il était une fois Arthous »

Ce parcours permanent permet de découvrir les différents bâtiments de l'Abbaye et son architecture romane :

- L'église et son chevet sculpté : 59 modillons et 9 chapiteaux composent l'un des plus beaux programmes d'art roman des Landes,
- La cour, la galerie du cloître, l'ancien réfectoire composaient le lieu de vie des chanoines Prémontrés,
- Les bâtiments conventuels, dont les anciennes cellules des chanoines abritent aujourd'hui une exposition qui retrace l'histoire du monument.





## Le musée d'histoire et d'archéologie

Le site départemental abrite un petit musée d'histoire et d'archéologie sur la riche histoire du Pays d'Orthe. Collections patrimoniales, films, bornes interactives et maquettes témoignent des nombreux vestiges conservés sur ce territoire occupé dès la Préhistoire.



D'exceptionnelles sculptures de chevaux, découvertes sur la commune de Sorde-l'abbaye et datant de la période magdalénienne sont exposées dans la « **Salle des trésors** ».



## Les expositions temporaires 2022

### « 900 ans des Prémontrés » avril-juillet

L'ancien réfectoire des chanoines accueille pour cette année l'exposition « 900 ans des prémontrés ».

Cette exposition, créée par le Centre d'Études et de Recherches Prémontrés (CERP), propose à travers une vingtaine de panneaux didactiques une redécouverte de l'histoire de l'Ordre Prémontré.

Des origines à aujourd'hui, cette présentation aborde diverses thématiques dédiées notamment à la fondation de Prémontré, à l'expansion de l'Ordre, aux réformes, aux bâtisseurs ou encore aux bibliothèques et à la culture dans l'Ordre. Largement illustrées, les 300 photographies et cartes, donnent, entre autres, des exemples architecturaux d'abbayes dont Arthous fait partie.



### « Ichtus » mi juin à mi-octobre

L'installation "ICHTUS" (poisson - symbole chrétien de l'antiquité) installée dans l'ancienne église abbatiale est composée d'une myriade de poissons lumineux et mouvants suspendus dans les airs, sur fond de musical. Le dispositif renvoie à la fonction architecturale du lieu et réveille en nous des acquis d'une mémoire collective, que nous soyons adeptes ou non de religion. C'est une promenade au cœur d'un monde onirique et hypnotique, dédié à la contemplation et à la méditation. Cette exposition est un aussi un clin d'œil aux recherches scientifiques en cours sur les collections archéologiques (saumon et autres poissons du Bassin de l'Adour et des Gaves).



## Une programmation pédagogique et événementielle

---

L'abbaye d'Arthous propose une programmation d'expositions et d'évènements, développe des résidences artistiques et des résidences scientifiques, organise des activités dans et hors les murs à destination des publics scolaires.

Depuis sa réouverture en 2003, le site poursuit les objectifs départementaux visant à renforcer l'accès pour tous à la Culture et au Patrimoine. Il conduit - en collaboration avec les services départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN) - une action volontariste en matière d'éducation artistique et culturelle fondée sur :

- le rapport direct au site historique, aux œuvres et collections patrimoniales,
- la rencontre avec des professionnels du patrimoine, des artistes, des scientifiques,
- des ateliers de pratique



---

### En pratique

---

#### Accueil

L'Abbaye d'Arthous accueille les établissements scolaires à la demi-journée ou à la journée. Pour un meilleur confort, les groupes sont limités à 1 classe.

L'accueil des écoles a lieu d'octobre à novembre 2021 et de janvier à juin 2022 selon les disponibilités.

#### Transport

Afin de favoriser l'accès de tous aux ressources culturelles et patrimoniales, le Département des Landes prend en charge le coût de l'animation et le transport pour les établissements publics landais.

#### Conditions de réservation

Sont prioritaires les classes dont le projet pédagogique fait écho aux thématiques de l'abbaye ; les établissements scolaires éloignés d'une offre culturelle et ceux qui n'ont jamais bénéficié d'une visite du site.


Pour tout renseignement et inscription, nous vous invitons à contacter l'accueil de l'abbaye d'Arthous : **05 58 73 03 89 - arthous@landes.fr**





## Offres pédagogiques 2021-2022


### ➤ Le Bestiaire sculpté roman : animal, symbole et sacré

 Animation proposée en octobre, novembre 2021 et de janvier à avril 2022 ➤ le lundi, mardi et le jeudi



\*\*\*


### ➤ Dans la peau d'un archéologue ... Découverte du site de la villa des Abbés à Sorde-l'Abbaye

 Animation proposée en octobre 2021, mai et juin 2022 ➤ le lundi, mardi et le jeudi




\*\*\*

### ➤ L'abécédaire du Musée [ Spécial cycle 1 ]

 Animation proposée en octobre et novembre 2021 et d'avril à début juillet 2022 ➤ le lundi, mardi et le jeudi



### ➤ Levez les yeux !

 Animation proposée en de mai à début juillet et de septembre à octobre 2022 ➤ le lundi, mardi et le jeudi



## Le Bestiaire sculpté roman : animal, symbole et sacré

De tout temps, les hommes ont projeté sur les animaux des croyances particulières. En prêtant aux animaux des personnalités et des sentiments comparables à ceux des hommes, ces derniers les ont souvent utilisés pour enseigner ou pour critiquer, à l'instar de Jean de la Fontaine avec ses fables.

L'abbaye d'Arthous a conservé du XII<sup>e</sup> siècle son décor de sculptures d'art roman très riche en représentations végétales, figuratives, historiques et animales. Le bestiaire y est foisonnant d'animaux familiers et exotiques, réels et imaginaires, monstrueux et fantastiques.

Véritable « Bible de pierre », ce programme sculpté visait au Moyen Âge à enseigner la morale chrétienne et à exprimer de manière simple et compréhensible pour le fidèle, lettré ou illettré, une conception du monde fondée sur l'opposition du Bien et du Mal.

### Objectifs pédagogiques Cycle 2 : CE2 ; Cycle 3 : CM1-CM2-6ème ; Cycle 4 : 5ème

- ✓ Privilégier le contact direct des élèves avec les œuvres et sites patrimoniaux,
- ✓ Valoriser l'élève et le motiver dans le cadre d'une visite active et expérimentale,
- ✓ Amener les élèves à observer et reconnaître sur un monument des productions artistiques et savoir les reporter sur un plan,
- ✓ Sensibiliser les élèves à la production artistique du Moyen Âge (XII<sup>e</sup> siècle) et à la valeur symbolique des « images » porteuses de sens,
- ✓ Inciter les élèves à s'interroger sur l'universalité de certaines représentations,
- ✓ Encourager la création et la sensibilité des élèves à travers l'expérimentation d'une production à la fois personnelle et collective.

### Déroulé de l'animation Cycle 2 - Cycle 3

1 - **Introduction** de la séance : courts rappels sur le Moyen Âge chrétien et les Bestiaires (livres) **Ateliers-observation** : Les élèves sont invités, en groupes, à observer le décor sculpté de l'église et à rechercher, à l'aide d'outils (descriptifs, plans et jumelles), les animaux sculptés au XII<sup>e</sup> s.

2 -Présentation de la **symbolique du bestiaire au Moyen Âge** - Synthèse collective des découvertes, valeur symbolique de l'animal - Le rôle du décor sculpté : le message.

3 - **Ateliers-recherche** : A l'aide de petits ateliers les élèves redécouvrent, de manière sensible, les détails des sculptures vues en séances 1 et 2 - « **Toucher à l'aveugle** » : des reproductions des sculptures et des détails composant l'animal (griffes, poils, yeux, dents, écailles,...) - (Cycle2 : Reconnaissance des cris des animaux : vocabulaire de la peur) - LA FORME : découverte de **l'importance de la composition**

4 - **Ateliers cadavre exquis en petits groupes** : les élèves créent leur propre monstre fantastique. Ils complètent leur création à la manière des bestiaires en attribuant à leur animal un nom, des qualités et une symbolique





## Déroulé de l'animation Cycle 4

1 - **Introduction** de la séance : courts rappels sur le Moyen Âge chrétien et les Bestiaires (livres) **Ateliers-observation** : Les élèves sont invités, en groupes, à observer le décor sculpté de l'église et à rechercher, à l'aide d'outils (descriptifs, plans et jumelles), les animaux sculptés au XIIe s.



2 - LA FORME et Le FOND (en 1/2 groupes en alternance avec le professeur et le médiateur) :

**Ateliers-recherche** : « Toucher à l'aveugle » de reproductions des sculptures observées dans la séance n°1- Découverte de l'importance de la composition

« découverte du sens des œuvres » à l'aide de fiches (textes, dessins...) puis mise en commun

**Prise de conscience de la composition des œuvres.** L'art roman n'est pas naturaliste, le message avant tout ! Mise en commun des ateliers, échanges autour des références « bestiaire » de chacun (livres, films,...)

3 - **Ateliers cadavre exquis en petits groupes** : les élèves créent leur propre monstre fantastique. Ils complètent leur création à la manière des bestiaires en attribuant à leur animal un nom, des qualités et une symbolique...



## Dans la peau d'un archéologue ...

### Découverte du site de la Villa des Abbés à Sorde-l'Abbaye

Immersion dans le monde de l'archéologie

A travers la découverte d'un site antique, les élèves sont plongés dans la démarche de la recherche archéologique et sensibilisés aux traces du passé, à l'Histoire et au Patrimoine.

Mis en situation de chercheurs, les élèves amassent un certain nombre d'indices et de données qui leur permettront de dresser et de confronter des hypothèses sur la vocation du site et son époque d'occupation. La pédagogie mise en œuvre utilise les ressorts de la démarche d'investigation pour impliquer les élèves dans la construction de nouveaux savoirs. Cette séance s'appuie sur l'observation et le questionnement pour amener les élèves, à partir de l'analyse de différents indices archéologiques (ateliers), à comprendre qu'ils se trouvent sur un site datant de l'époque gallo-romaine, et plus particulièrement une villa antique à vocation domestique et agricole.

Ce projet interdisciplinaire trouvera écho dans les programmes d'histoire, français, latin, mathématiques, histoire des arts... et favorisera le travail d'équipe.

#### Objectifs pédagogiques pour les Cycle 3 : CM1-CM2-6<sup>ème</sup> et Cycle 4 : 5<sup>ème</sup>

- ✓ Encourager l'observation et la réflexion ;
- ✓ Sensibiliser à la richesse d'un site patrimonial et archéologique ;
- ✓ S'interroger sur l'implantation des villas gallo-romaines et leur fonction, à la fois comme lieu d'habitation et d'exploitation agricole ;
- ✓ Découvrir les modes de vie et savoir-faire antiques (mosaïques, hypocauste...);
- ✓ S'interroger sur les méthodes de la recherche archéologique et la conservation du patrimoine.



#### Déroulé de l'animation - Horaires : de 10h à 12h et de 13h à 15h

- 1 - **Découverte et observation** du site archéologique et des vestiges mis au jour,
- 2 - **Ateliers-jeux** : identification par les élèves de graines et de fac-similés d'objets de la vie quotidienne,
- 3 - **Mise en commun** des hypothèses émises par les élèves sur la vocation du site et son époque d'occupation ; confirmation, à partir des indices, de la présence d'une villa gallo-romaine et de sa double fonction : *pars urbana* et *pars rustica*.

Pause déjeuner

- 4 - Observation et description des **mosaïques antiques** issues des fouilles (classées au titre des Monuments Historiques): techniques de fabrication, usages et décors,
- 5 - Découverte de **l'ensemble thermal** : rôle et mode d'utilisation des thermes à l'époque antique.

Mise en commun des découvertes de la journée, bilan, **visionnage d'un film** qui reconstitue l'organisation spatiale de la villa gallo-romaine à partir des plans et des vestiges archéologiques analysés par les élèves.

#### Le site antique de la Villa des abbés à Sorde-l'Abbaye

Implantée en bordure du Gave d'Oloron, la Villa dite des Abbés (classée Monument Historique) a sans doute été établie au III<sup>e</sup> siècle avant d'être agrandie et décorée entre le IV<sup>e</sup> et le VII<sup>e</sup> siècle. Le site, fouillé entre 1957 et 1966, semble avoir connu une occupation continue jusqu'au début du Moyen-âge.

La « Villa des Abbés » fait partie d'un vaste ensemble de villas implantées au pied des Pyrénées. Constitué à l'origine de deux ensembles distincts réunis postérieurement par un péristyle (jardin), le site est le fruit d'aménagements successifs. Les vestiges des constructions et les onze pavements de mosaïques découverts laissent imaginer la présence d'une habitation aristocratique.

Les fouilles ont révélé très peu de mobilier antique. Aujourd'hui, le site archéologique présente les vestiges de cette demeure antique : des pièces de réception, des thermes privés (*caldarium*, *frigidarium*), un hypocauste et des mosaïques aux décors géométriques caractéristiques de l'Ecole d'Aquitaine.



## L'Abécédaire du musée

Première immersion dans le monde du musée. Qu'est-ce qu'un musée, qu'y trouve-t-on, comment cela s'organise-t-il, qu'a-t-on le droit d'y faire... ? L'objectif est de favoriser la rencontre entre les plus jeunes et le milieu muséal sous forme de « promenade dans un musée ».

L'approche se veut ludique, sensible et interactive : la mobilisation du langage étant primordiale.

Les élèves découvrent au fil de la promenade-visite des espaces (grands, petits, froids,...), des objets (un ticket d'entrée, une sculpture, un plan, un panneau,...) des personnes (guide, personnel d'accueil,...),... Les supports sont variés et des arrêts ponctuent le parcours (accueil/boutique, musée, ancienne église,...) la classe peut ainsi : monter la maquette géante d'un arc, toucher des reproductions de sculptures, repérer les traces/signes laissés par les constructeurs, découvrir une matière ayant servi à la création d'une œuvre, apercevoir l'ancêtre du stylo à bille, écouter une légende, décrire ses sensations face aux espaces (échelles de grandeur),...

Les mots sélectionnés pour former l'abécédaire (qui sera la compilation de la promenade, laissé à l'enseignant) ont été choisis en fonction des questions posées, de manière récurrente, par les plus jeunes. Ils ne sont pas définitifs et peuvent évoluer en fonction de vos besoins ou réutilisation en classe.

### Objectifs pédagogiques Cycle 1 : Maternelles uniquement PS, MS et GS

- ✓ Permettre aux plus jeunes d'associer les lieux patrimoniaux/muséaux à la notion de plaisir et découverte,
- ✓ Permettre le développement personnel de l'enfant et de sa sensibilité,
- ✓ Créer un espace de dialogue et d'échange afin de mobiliser le langage et favoriser l'épanouissement de l'enfant,
- ✓ Découvrir son patrimoine local.

### Déroulé de l'animation - Horaires : de 9h30 à 12h00

#### Cycles de 30min ponctués de pauses



Le médiateur s'adapte aux demandes/questions des élèves, tout en gardant sa trame de visite-promenade

1 – Accueil sur le parking avec présentation du médiateur et consignes de sécurités. **Découverte extérieure du bâtiment, promenade** - où est-on ?

Les élèves observent puis partagent, avec le reste du groupe ce qu'ils ont observé/aimé (le paysage, un détail, une matière, une couleur,...)

2- Arrêt sur le chevet de l'ancienne église : **observation des sculptures du Moyen-âge** et des **traces/signes** laissés par les constructeurs. Jeu de recherche et trouve les marques.

3- Entrée dans le site : observation de la plaque des **Monuments historiques**, prise d'un ticket pour la visite, découverte d'une barque « géante » dans sa vitrine.

4- La salle du **musée** : Que découvre-t-on ? Il existe des objets, des panneaux, des écrans, ... les élèves observent : « C'est vieux, cassé,... » Arrêt sur 1 ou 2 objet(s) présentation de fac-similés.

5- La cour : Notion d'espace c'est très grand mais aussi clôt. En fonction des saisons on observe des oiseaux et leurs cris (résonances). Les élèves découvrent des portes et fenêtres anciennes.

6- L'ancienne église : Notion d'espace à nouveau, c'est « gigantesque », le son porte encore davantage. On peut observer des trous dans les murs, des arcs,... Les élèves découvrent des reproductions de sculptures qu'ils peuvent toucher, construire un arc géant,...

7- L'exposition « Il était une fois Arthous » Découverte plus silencieuse des espaces et des supports de présentation : objets, écrans, vidéo projection. Arrêt sur des éléments particuliers : plume ancienne, légende du puits, sculpture contemporaine...

## Levez les yeux !

Cette médiation est issue de l'opération « Levez les yeux » initiée par les Ministères de la Culture et de l'Éducation nationale et de la Jeunesse à l'occasion des Journées du Patrimoine. Forte de son succès elle est désormais proposée de manière permanente.

Le médiateur propose aux élèves et à leurs enseignants environ 2 h 30 de découverte de l'ancienne abbaye, sous un format inédit, avec des activités d'observation, de dessin et de jeux permettant d'entrevoir des notions d'architecture et d'évolution d'un monument par une approche ludique et sensible. Le principe est de laisser les élèves s'imprégner petit à petit des lieux, les formats d'ateliers sont courts favorisant les déplacements et les changements de points de vue.

### Objectifs pédagogiques :

- ✓ Privilégier le contact direct des élèves avec un site patrimonial de proximité
- ✓ Eveiller la curiosité des élèves et leurs capacités d'observation, d'analyse et d'expression
- ✓ Découvrir des premières notions d'architecture : les formes et les volumétries, les matériaux, l'implantation environnementale,...
- ✓ S'orienter et se repérer dans l'espace architectural

### Déroulé de l'animation - Horaires : de 9h30 à 12h00

#### 1/ La visite « observation » de l'abbaye. Extérieur

Les élèves observent et comparent les espaces architecturaux et l'environnement suivant les points de vue. Le médiateur réalise 3 points d'arrêt et recueille les impressions sur la géographie, les volumétries, les matériaux avec un focus sur les ouvertures : fenêtres et portes.

#### 2/ Des détails qui parlent ou Trouvé c'est gagné Intérieur (Cour)

Il est remis aux élèves une série de photographies de détails architecturaux relevés sur les façades intérieures. En observant ces dernières les élèves retrouvent les détails in-situ (ouvertures, murs, dates, matériaux) puis le médiateur les commente brièvement en les associant à la frise historique de l'abbaye.

#### 3/ Le dessin contrarié Extérieur

Il est proposé aux élèves de dessiner avec leur main « non usuelle » le chevet de l'église. Le dessin est libre cela peut-être un détail, l'environnement,... l'élève s'appuie inconsciemment sur les lignes architecturales, volumétrie,...et/ou les matériaux et l'environnement.

#### 4/ Marchons sur la charpente Intérieur

A l'aide de miroirs posés sur l'arête du nez, l'élève a, par un effet d'optique, l'impression de cheminer sur la charpente de l'église lors d'une marche dans l'église.

#### 5/ On reconstruit l'abbaye ! Et ses arcs !

Grâce à des blocs-volume les élèves reconstruisent en 3D le plan de l'abbaye. Des maquettes géantes permettent également aux élèves de construire arcs roman et gothique.





**FICHE DE PRE-RESERVATION**  
**Site départemental de l'Abbaye d'Arthous – HASTINGUES**

Merci de remplir cette fiche de pré-inscription et de la retourner par email à [arthous@landes.fr](mailto:arthous@landes.fr)

**Etablissement scolaire**

---

Adresse

---

CP / Ville

---

Nom et prénom de l'enseignant

---

Email / Tel

---

Niveau de la classe / nombre d'élèves

---

Date envisagée de venue

Choix d'animation

- Le Bestiaire sculpté roman : animal, symbole et sacré
- Dans la peau d'un archéologue ... Découverte du site de la villa des Abbés à Sorde-l'Abbaye
- L'Abécédaire du musée (cycle 1)

---

Votre venue à l'Abbaye s'inscrit-elle dans un projet pédagogique :

- OUI                       NON

Si oui, merci de préciser lequel

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

