



DÉCOUVRIR le PATRIMOINE des PYRÉNÉES BÉARNAISES en s'amusant

Aydius

Bonjour !
Je m'appelle Pierre,
je vais te guider dans cette visite.
Tu n'as qu'à me suivre au fil des pages
de ce livret...
En route !



64

Pyrénées-Atlantiques

c | a.u.e

Conseil d'architecture, d'urbanisme
et de l'environnement

Bienvenue à Aydius !



Aydius est un petit village à l'écart de la vallée d'Aspe, perché sur les pentes d'un cirque de montagnes tout proche des sommets et des estives. On y accède depuis Bedous par la route en lacets qui remonte la vallée du Gabaret.

Aydius a longtemps été un village de bergers, qui comptait au milieu du XIX^e siècle jusqu'à 950 habitants (environ 110 aujourd'hui). Son histoire et sa physionomie sont marquées par la vie pastorale jusque dans l'organisation des maisons, qui s'étagent dans la pente, s'adossent les unes aux autres pour former un ensemble harmonieux.

Modeste et singulière, la construction de ces maisons est le reflet de l'isolement du site autant que du mode de vie de ses habitants, proches des bêtes et du rythme des saisons.

Ce sont toutes ces richesses que nous te proposons de découvrir, de manière ludique, dans ce livret.



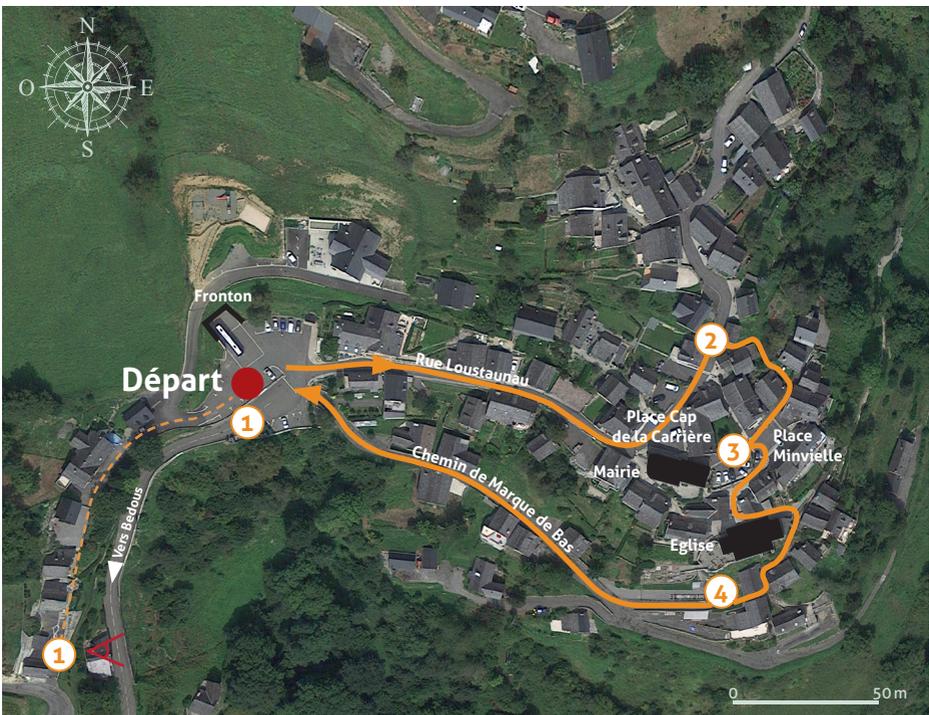
Dans les pas du berger

Nous allons suivre le parcours dans l'ordre des numéros. Chaque numéro correspond à des jeux qui te permettront de découvrir le patrimoine du village:

- 1 : Le village dans son site
- 2 : L'architecture des maisons
- 3 : La place du village
- 4 : La maison dans le détail

Tout bouge, tout change, et les maisons d'Aydius, elles, continuent à s'épauler frileusement, à s'ensevelir sous la neige d'hiver, à rire sous le soleil d'été.

Cet extrait du livre *L'ours et les brebis* a été écrit par un berger d'Aydius qui vécut de 1900 à 1994. Quel est son nom?
Pour le découvrir, reporte les réponses aux jeux à la fin du livret.



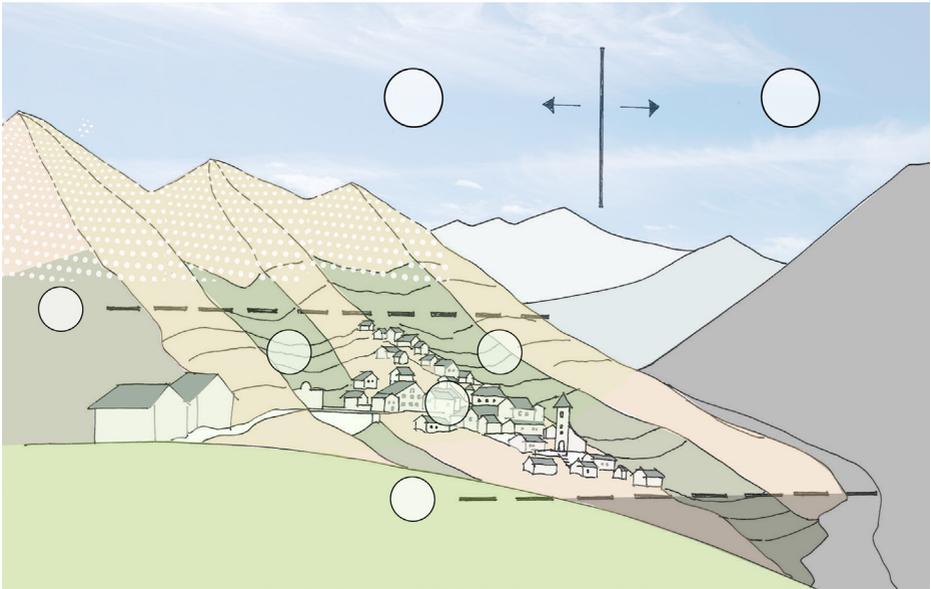
1



LE VILLAGE DANS SON SITE

Jeu 1

Observe de loin le village d'Aydius : son implantation dans le site naturel n'est pas le fruit du hasard. Retrouve sur les dessins les éléments de la géographie et du climat qui ont guidé la construction à cet endroit précis.



- 1 Village construit sur un « serrot » (socle rocheux)
- 2 Couloirs d'avalanche ou « ravines »
- 3 Versant de la montagne au soleil : **SOU★ANE**
- 4 Versant de la montagne à l'ombre : **O★BREE**
- 5 Limite d'altitude des neiges hivernales
- 6 Limite d'altitude du brouillard de vallée et de l'ombre portée des sommets

Jeu 2

A Aydius, l'histoire et la nature du site ont imposé des contraintes aux constructeurs, en des temps où les moyens techniques ne permettaient pas de résoudre toutes les difficultés.

Peux-tu dire quelles contraintes du site ont fait les caractéristiques du village d'Aydius ?

- A. L'absence de route jusqu'en 1900 ●
 - B. Le relief très pentu ●
 - C. Les terres cultivées en terrasses avec l'aide d'animaux de portage ●
 - D. Le peu d'espace disponible pour construire ●
- 1. Les maisons adossées à la pente
 - 2. La proximité des maisons et les petits jardins
 - 3. L'utilisation des matériaux trouvés sur place
 - 4. L'absence de cour de ferme pour l'accès des charrettes

Jeu 3

D'après toi, d'où proviennent chacun de ces quatre matériaux de construction de la maison :



Sable des enduits à la chaux ?



Ardoises de couverture ?

Bois de charpente ?



Pierres calcaires jaunes des murs ?



2



L'ARCHITECTURE DES MAISONS

Jeu 4

Qu'indiquent les éléments d'architecture sur les anciens usages de la maison ?

Lucarne
de toit



● Pièces de vie
(salle à manger,
chambres)

Galerie



● Grenier à foin

Four à pain



● Abri à cochon

Sout



● Cuisine

Evier



● Bergerie
(brebis)

Porte voûtée



● Garage

Jeu 5

Quel rôle joue le grenier rempli de foin lors des hivers froids et enneigés ?

Le grenier IS  LE la maison du froid



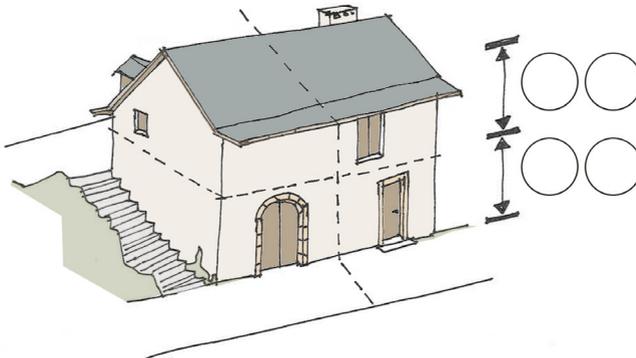
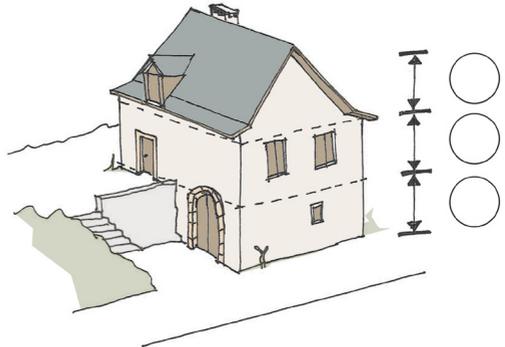
Observe les fenêtres des pièces d'habitation : de quel côté de la maison se trouvent-elles le plus souvent ? Pourquoi ?

Elles se trouvent côté 

Jeu 6

Les dessins ci-dessous illustrent les deux types de maison d'Aydius : maison carrée à trois niveaux et maison rectangulaire à deux niveaux.
Retrouve le nom des différentes parties de la maison.

- B la bergerie (animaux)
- G le grenier (foin)
- H les pièces d'habitation (hommes)



3



LA PLACE DU VILLAGE

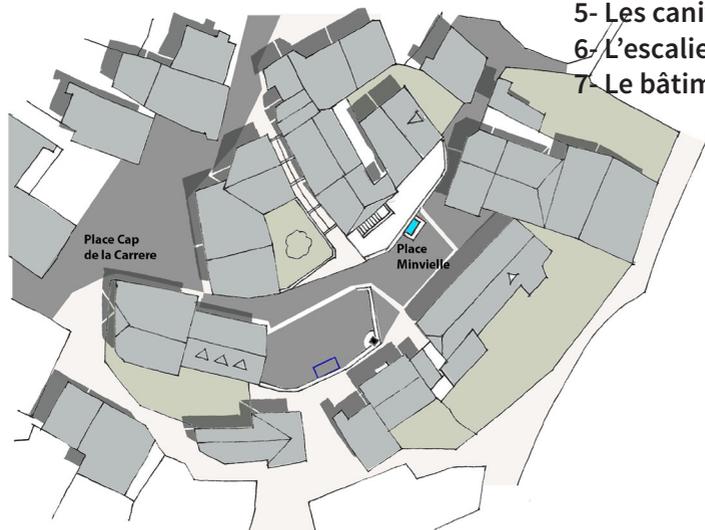
Jeu 7

La transformation de la place Minvielle : entoure sur le plan les 7 différences entre la place d'autrefois et la place d'aujourd'hui.



Plan de 1837

- 1- Les maisons supprimées
- 2- La croix déplacée
- 3- Le nouvel abreuvoir
- 4- La table d'orientation
- 5- Les caniveaux en galets
- 6- L'escalier en façade
- 7- Le bâtiment de la Mairie



Plan de 2019

Jeu 8

Sais-tu comment s'appellent les ouvrages en galets qui forment les caniveaux dans les ruelles du village ?

Des **C★L★DES** de galets



Jeu 9

Depuis la place, observe bien les toitures tout autour de toi. Trouve trois types de fenêtres de toit différents et compte-les.



Lucarnes dites « meunières »,
servant à rentrer le foin>

Nombre:



Lucarnes dites « jacobines »,
servant à éclairer les combles>

Nombre:



Lucarnes dites « à croupe »,>
variante du type précédent

Nombre:

Sur quel bâtiments les fenêtres de toit sont-elles différentes du reste du village ?

sur l'..... et sur le

4

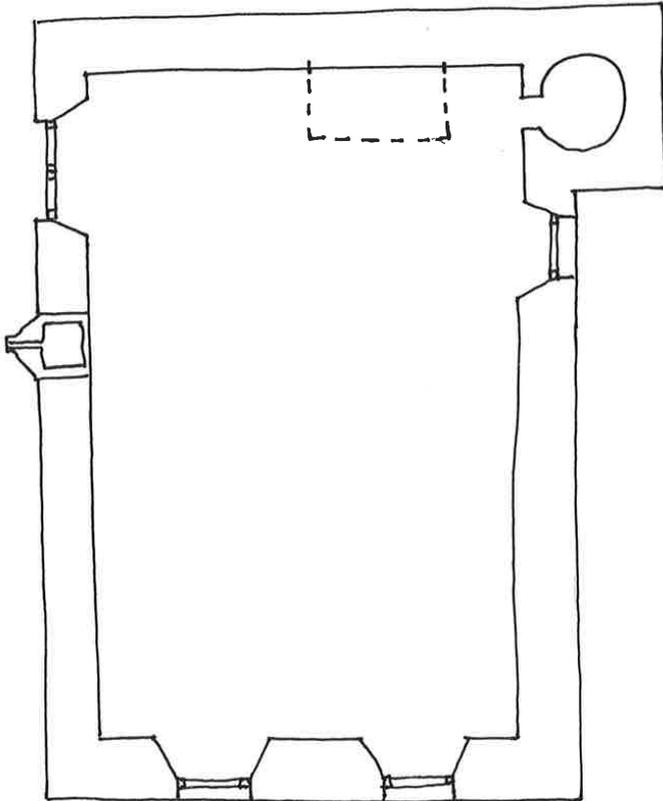


LA MAISON DANS LE DÉTAIL

Jeu 10



Sur le chemin derrière l'église, arrête-toi devant la vieille maison de la photo. Cette maison a besoin d'une rénovation ! Mets-toi à la place de l'architecte : dessine l'intérieur de la maison et écris le nom des pièces.



Grille-réponse

La balade est terminée ! Grâce à tous les indices que tu as collecté, tu vas pouvoir aider Pierre à répondre à la question posée au départ.
Réécris dans la grille les réponses aux jeux, puis reporte les lettres surlignées en jaune pour trouver le nom manquant !

Jeu 1.3

S	O	U		A	N	E
---	---	---	--	---	---	---

Jeu 5.1

I	S		L	E	
---	---	--	---	---	--

Jeu 8

C		L		D	E	S
---	--	---	--	---	---	---

Jeu 1.1

O		B	R	E	E
---	--	---	---	---	---

Jeu 5.2

--	--	--	--	--

Comment s'appelait le berger d'Aydius auteur du livre *L'ours et les brebis* ?

Etienne _ _ _ _ Z _ _
 1.3 8 1.1 8 5.1 5.2

Réponses des jeux

- Versant au soleil : soulane. Versant à l'ombre : ombrée.
- A-3, B-1, C-4, D-2
- Sable : Gaves et ruisseaux / Ardoises : Ardoisières / Bois : Forêts de chêne / Pierres : Montagnes d'Aydius
- Evier : cuisine / Four à pain : cuisine / Sout : abri à cochon / Porte voûtée : bergerie (brebis) / Lucarne de toit : grenier à foin / Garage : aucun.
- Le grenier isole du froid. Les pièces d'habitation sont le plus souvent côté sud pour bénéficier du soleil et de la vue.
- Maisons à 3 niveaux : B, H, G du bas vers le haut. Maisons à 2 niveaux : B, H au rez-de-chaussée et G, H à l'étage.
- Les deux maisons supprimées, la croix déplacée, le nouvel abreuvoir, la table d'orientation, les caniveaux en galets, l'escalier, le bâtiment de la mairie.
- Des calades de galets.
- Lucarnes meunières : 1, lucarnes jacobines : 3, lucarnes à croupes : 3 (sur l'église et sur le presbytère).

Nom de l'auteur du livre : Etienne LAMAZOU

Note :

Ce livret puise ses références dans l'ouvrage *Aydius, un habitat aspois original*, réalisé en 1993 par l'Association de Sauvegarde et de Défense du Patrimoine d'Aydius.

Ton prénom :

.....

