

Le PATRIMOINE PAR LES JEUNES & POUR LES JEUNES

Expositions, parcours guidés, balades contées,
animations, métiers d'antan,
Escape game, Cluedo géant, spectacle théâtral...,
un programme riche et diversifié ciblant le jeune public,
impliquant nos petites têtes blondes,
petits guides en herbe faisant la part belle au Patrimoine



ORP-LE-PETIT, place A. Dupont 7

Chez Mr KEPPLER

Samedi 09 et dimanche 10 septembre à 11h et 15h

L'histoire de la famille DUPONT ou quand béton armé rime avec légèreté et mesures avec démesure
Vous avez réservé ? Entrez ...



« La Maison DUPONT » : une maison folle, toute de briques et de béton armé, construite pendant la guerre et durant 10 ans, offre au visiteur des surprises à chaque étage.

Exceptionnellement ouverte à la visite ces 9 et 10 septembre, venez la découvrir de l'intérieur, elle vous parlera autrement !

Une maquette vous permettra d'envisager l'ensemble du bâtiment et ses particularités qui en font une bâtisse étonnante.

Les premiers jours de guerre et l'histoire de la famille DUPONT à travers cette maison seront également évoqués.

Visites guidées par M. Albert DUPONT (petit-fils) : samedi et dimanche à 11h et 15h (sur réservation – max 25 pers)

Animation : Retrouvez l'histoire de la famille DUPONT et de la vie dans la commune dans les années '30 avec le livre : *Albert DUPONT, Bourgmestre philanthrope (1896-1935)*, disponible sur place et dédié par l'auteur.



ORP-LE-PETIT

Départ : place communale à ORP

Samedi 9 septembre à 13h30

Toponymie ou la mémoire que les lieux-dits gardent des hommes

Au fil de la balade, on vous ouvrira le grand livre d'histoire des lieux-dits, témoins précieux du passé du village : pour vous le rappeler, un ancien diverticulum romain, une Franche taverne ou une ancienne grande ferme ; en souvenir de sa grande activité économique, sur vos pas, des moulins, d'anciennes carrières...

Vous comprendrez que la nature des lieux est souvent à l'origine des dénominations « Pirchat, Biamont ou Rue de par-dessus les Prés »...

Vous pénétrerez aussi dans le mystère du « Chemin du Pré aux chevaux », du « Noir animal ou du Paradis »...



Animation : circuit animé et guidé par **M. Christian MASSON**, auteur du livre « Nouvelle toponymie d'Orp – 2018 » avec ses commentaires sur l'origine et la signification des lieux-dits

Départ et arrivée : 13h30 - place communale à ORP (circuit de 5km)

Sur inscription (max 20 personnes) : 019/63.02.19



Ferme GERMEAU et grange dîmeresse - rue du Prédécipe 7 à MARILLES

Chez Mme Françoise GERMEAU - SCHEPERS et famille

Samedi 09 septembre de 13h30 à 18h

Si les « Trois petits cochons » m'étaient contés...

Comédie satirique et savoir-faire d'autrefois à la grange dîmeresse

En contrebas de l'église, illustration typique d'un premier noyau domanial, un chemin pavé longeant le mur du cimetière mène par un porche à la remarquable grange à la dîme.

Exemple majeur d'architecture en pan de bois dans le Brabant wallon, cette vaste dépendance en colombage, dite *en long*, présente une structure presque intacte, où la brique a toutefois remplacé le torchis, le chaume a cédé le pas à la tuile.

Là, jadis, les gerbes de la dîme étaient entreposées et battues au centre de l'allée charretière. Le corps de logis récemment restauré et les anciennes écuries voûtées sur colonnes monolithiques en pierre bleue retiendront également votre attention.

Les 3 petits cochons – version 2023

Les enfants de l'école communale de Marilles vous proposent d'assister, en un lieu remarquable de leur village, à une représentation d'une courte pièce de théâtre élaborée par leur soin.

Venez découvrir cette version revisitée du célèbre conte « Les trois petits cochons », adaptation dynamique gentiment satirique, où des intervenants de notre société actuelle viennent perturber les assauts d'un loup bien malmené...

Au plaisir de vous y rencontrer !

Visites guidées par Madame Suzanne ABS à 14h et 16h

Animations :

* 15h : Pièce de théâtre revisitée du célèbre conte « Les Trois petits cochons » par les élèves de l'école communale

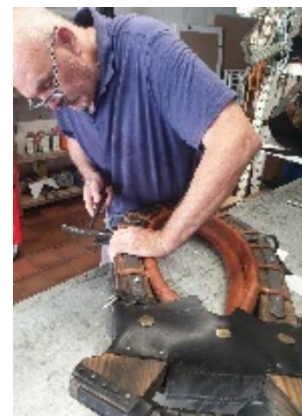
* Métiers d'antan avec artisans d'autrefois (bourellier, forgeron...), chevaux de trait...



Avec la participation de :

* **Mireille, Jean Pierre et Pascal** vous présenteront leurs **chevaux de traits Marie et Thor** respectivement de race Brabançonne et Comtois. Ils répondront volontiers à toutes les questions que vous pourriez vous poser quant à l'utilisation actuelle et passée de ces chevaux et leurs spécificités respectives.

* **M. Jean-Claude COLLIN, bourellier & M. Peter STEVEN, forgeron**
La bourellerie est un métier très ancien qui consiste à travailler le cuir pour produire des objets utilitaires ou décoratifs destinés aux chevaux. Je travaille principalement avec les chevaux de trait. Je fabrique des goreaux, des harnais, des brides, des licols. Je travaille également avec des éléments en fer forgé, fabriqués par mon ami, le forgeron Peter Steven.



Porteurs de projet : Madame Véronique VANTHOURNOUT, Directrice de l'école communale de Jandrain/Marilles, M. Grégory LEMESTRE et Loïc STRALE instituteurs primaires



Eglise des Saints-Martin et ADELE, place du 11^e Dragons français à ORP

Samedi 09 septembre de 13h30 à 18h

L'aventure commence...

Escape Game « Au cœur des mystères de Sainte Adèle »

Visite interactive, ludique et insolite, innovante et dynamique



Plantée au cœur du village d'Orp-le-Grand, remarquable édifice de style roman mosan 12^e siècle les plus intéressants et les mieux conservés du Brabant wallon., l'église d'Orp-le-Grand se caractérise par sa pierre lumineuse, les arcs gémés du transept et les décorations de sa nef. Ravagée par trois incendies, elle fut restaurée dans les années '50, ce qui permit de découvrir, sous le chœur, la crypte de style Scott.



Envie de passer un moment fun et sympa en famille ou entre amis ?

Envie d'aventure pour toute votre bulle, de 7 à 77 ans !

D'enquêtes en intrigues et messages codés, d'objets mystérieux en trésors cachés, guidés par les indices du Maître du jeu, venez découvrir autrement l'histoire de ce remarquable bijou du patrimoine roman et plonger dans un univers immersif et original !

Exploration, évasion, coopération, logique, sens de l'observation, esprit de déduction..., tous vos sens seront mis en éveil au fil de cet *Inside game* pour retrouver le trésor perdu d'Adèle après avoir relevé les défis dans le temps imparti et résolu toutes les énigmes du scénario inspirés par vos petits détectives en herbe...

Animation : escape game grandeur nature – 2 sessions : à 14h et 16h

Porteurs de projet : Madame Sylvie MATHIEU, Directrice de l'école communale d'Orp/Noduwez, Mesdames Audrey LACANNE, Muriel MOUREAU, Océane DEWALLEF et Messieurs Grégory MARTEAU et Loïc STRALE, instituteurs primaires

Avec la collaboration de Madame Monique de BOURNONVILLE, Présidente de l'Office du Tourisme et guide du monument



Ancien moulin, rue du Moulin 1 à JAUCHE

Chez Mr David HOTTOIS

Samedi 09 et dimanche 10 septembre à 10h et 14h : **parcours guidé**

Dimanche 10 septembre à 14h : **exposition, parcours guidé et conté, animations**

L'Histoire et la Préhistoire à Jauche, une très très longue... histoire !



Propriété actuelle de **M. David HOTTOIS**, le moulin de Jauche ou *Moulin Paheau*, est l'ancien moulin seigneurial et il est déjà cité dans un document datant de 1406. Cette construction massive en briques peintes et pierre de Gobertange date du 18^e siècle et repose sur des fondations anciennes.

Sous le regard de l'historien archéologue, venez admirer une exposition de pièces issues de fouilles locales de la bataille de Ramillies et des époques plus lointaines, suivie d'un parcours guidé illustré de pièces typiques par site préhistorique (pointe de flèches ou de sagaie, grattoir, racloirs...) ou autres objets (boutons, pipes, pièces de monnaie...).



Une **visite singulière** des sites emblématiques du village de Jauche, reflets de l'occupation historique et préhistorique de Jauche via la visite de lieux de vie, d'activité ou de simple passage de nos prédécesseurs de -400.000 ans aux périodes historiques les plus récentes.



Le moulin de Jauche (14e), la bataille oubliée de Jauche (mai 1706), le moulin et hameau de Jauche-la-Marne (15e), l'ancienne ligne de chemin-de-fer Ramillies-Landen et la gare de Jauche (seconde moitié XIX^e), le château de Jauche (15e-17e) et les anciennes marnières viendront compléter les perles préhistoriques (d'Heidelbergensis à sapiens en passant par Neandertal) de ce chapelet.

Le dimanche à 14h, par le biais de l'exposition précitée et d'une ligne du temps détaillée, vos petits guides en herbe vous feront découvrir dans le village quelques lieux préhistoriques, remontant jusqu'aux hommes des cavernes, parcours ponctué d'informations historiques, archéologiques et géologiques par votre **guide M. Frédéric VAN DIJCK**.



Madame Ria CARBONEZ agrémentera la balade par des légendes et anecdotes du temps passé.

Un atelier « **Préhistoire** » et une **démonstration de poterie** seront prévus à votre retour au moulin.

Comme chaque année, un incontournable à Jauche.

Un rendez-vous à ne pas manquer !



Animations : Exposition commentée par les élèves, atelier poterie, démonstration d'allumage de feu préhistorique...

Sam et dim - de 10h à 17h : exposition et parcours historique libre avec roadbook

- à 10h et 14h : parcours historique guidé par Fr. VAN DIJCK (4,2km)

Dim à 14h : parcours guidé et conté avec les élèves (3,5km)

Guide : M. Frédéric VAN DIJCK, Assistant principal au Département de l'Aménagement du Territoire et de l'Urbanisme, Direction de l'Aménagement régional au SPW (DG04).

Porteurs de projet : Madame Isabelle SOIR, Directrice de l'école communale de Jauche/Folx-les-Caves et Madame Liliane MATHIEU, institutrice primaire de l'école communale de Jauche.

Avec la participation de :

* **Madame Ria CARBONEZ**, conteuse

* **Madame Céline PIRET**, Conservatrice, **Madame Lucie VANLUCHE**, archéologue et animatrice, **Madame Stéphanie BOUGUERRA**, animatrice au Musée d'Interprétation Archéologique du Brabant wallon à Hélécinne

* **Monsieur Serge KREUTZEN** et **Madame Christiane JALLET** (atelier céramique de Hannut)



Ancienne Tannerie, rue de la Tannerie à FOLX-LES-CAVES

Exposition et animations sur le site de l'école communale, rue de Boneffe 10

Dimanche 10 septembre de 13h30 à 18h

Métiers d'antan et trésors cachés du petit patrimoine

Village à vocation agricole, Folx-les-Caves a toutefois connu à partir du 19^e siècle une activité industrielle : extraction de la marne, production de champignons dans les galeries souterraines creusées par l'homme il y a des milliers d'années, batterie de chanvre, brasserie et tannerie...



Par le biais d'une exposition dévoilant les vieux métiers existants dans ce village (tanneur, souffletier ...), les élèves de 6^e année de l'école Christian Merveille de Folx-les-Caves vous convieront à un voyage dans le passé.

Un atelier sur le travail du cuir, matériel noble et durable, ainsi qu'une présentation de différents soufflets vous seront proposés par **Madame Chrysilla RENS** (souffletière).



Il était une fois...

Balade contée à la découverte des petits éléments du patrimoine populaire

En route pour une balade contée teintée de culture et saupoudrée d'anecdotes des Anciens, à la découverte des petits éléments insolites du patrimoine ponctuant les rues du village (porche, potale, colombier, marquise, pompe à purin...), véritable richesse à préserver pour les générations futures.

Au cœur des plus paisibles villages, la pierre nous raconte des histoires. Elle nous livre les dates, les traces des grands drames et des petites habitudes oubliées. Des trottoirs pavés aux faîtes des toits, le vent agite les girouettes et fait siffler les soupiraux pour murmurer « Il était une fois »...

C'était au temps où les arbres étaient jeunes, les monuments aux morts étaient encore humides des larmes du deuil. On roulait en calèche, on puisait l'eau à la pompe, les fours à pain embaumaient les rues.

*Au temps des dévotions, des mauvais sorts, on levait le nez vers le clocher pour avoir l'heure sous l'œil des pigeons et autres animaux de calcaire, perchés sur les linteaux. Venez rejoindre le conteur **Julien STAUDT**, le temps d'une balade contée créée « sur mesure » pour vous faire découvrir le petit patrimoine et ses secrets.*

Animations : exposition « Métiers d'antan », d'anciens soufflets, ...

***14h :** Atelier de travail du cuir par Madame Chrysilla RENS, souffletière (www.madamesoufflet.com)

***15h :** balade contée par Monsieur Julien STAUDT de la Maison du Conte et de la Littérature

Réservation : 010/81.41.47 – www.conteetlitterature.be

Porteurs de projet : Madame Isabelle SOIR, Directrice de l'école communale de Jauche/Folx-les-Caves et Madame Anne GHENNE, institutrice primaire à l'école communale de Folx-les-Caves



CONTE & LITTÉRATURE
EN FAMILLE



Ferme GERMEAU ou cense Poelman, rue de Tirlemont 12 à NODUWEZ

Dimanche 10 septembre de 14h à 17h

Sur les traces de notre passé avec le Colonel Moutarde...

Amateurs de jeu, venez révéler vos talents de détective dans une partie de CLUEDO géante au cœur du village de Noduwèz.

Embarquement immédiat pour un plongeon dans un univers insolite et captivant où ambiance ludique et conviviale, énigmes et mystères seront au rendez-vous !

Impressionnant quadrilatère agricole du 17^e siècle, un des plus anciens et des plus intéressants de Noduwèz, cet édifice agricole est constitué d'une cour carrée qui donne sur la rue par un imposant portail à arc en anse de panier témoignant, avec les petites baies à meneaux du corps de logis et pignons à gradins, de l'époque de la domination espagnole.

Au départ de cette **remarquable ferme**, les enfants de l'école communale de Noduwèz plongeront leur village dans un **Cluedo grandeur nature, jeu culte remis au goût du jour**. Parviendrez-vous à déceler le mystère ?

Chers enquêteurs, vous serez immergés au plus profond de l'histoire de Noduwèz.

Connaissez-vous tous ses moindres recoins ? Ses secrets bien gardés ? Et surtout, ses nombreux trésors ?

Au fil de ce **jeu de piste ludique, interactif et familial**, le patrimoine local architectural et naturel sera constamment mis en avant. Au détour de ruelles, de lieux-dits insolites, d'une chapelle, d'anciens « béliers hydrauliques », laissez-vous entraîner dans ce scénario original pour une véritable épopée ponctuée d'indices à décoder et d'énigmes à résoudre.

Courage, patience et détermination seront les maîtres mots de cette folle aventure.

Nous comptons sur vos talents de détective pour répondre à ces trois questions :

Quel objet a été dérobé ? Par qui ? Dans quel lieu ?

Vous pensez pouvoir relever le défi ? Munissez-vous d'une loupe et d'un beau chapeau... C'est parti !

Animations : Cluedo grandeur nature – jeu de piste

A votre disposition : une carte du village et une fiche "Cluedo" pour prendre note des indices tout au long du jeu

Porteurs de projet : Madame Sylvie MATHIEU, Directrice de l'école communale d'Orp/Noduwèz et les enseignants de l'école communale de Noduwèz

