

Prolongements possibles en classe

En arts visuels :

- Associer les "têtes" et les "détails" du dossier "cycle 2", sans tenir compte de la visite au musée
- N'utiliser que "les détails" du dossier "cycle 2" et demander aux élèves de dessiner un personnage imaginaire en utilisant divers outils au choix ; et/ou inversement choisir une tête pour dessiner un portrait en pied (ce travail pourrait également être réalisé en recherchant des images, des photos dans des revues ou des catalogues)
- Photographier un camarade, faire une photo de groupe, de classe, rechercher l'originalité
- Réaliser des collections de portraits, les présenter (classeur) ou les mettre dans des boîtes

En histoire :

- Travailler autour de la vie quotidienne aux XVIII^e et XIX^e siècles
- Constituer une collection d'objets actuels qui pourrait avoir sa place dans un musée futur

En langue française :

- Travailler sur le vocabulaire et la production d'écrit spécifiques au portrait
- Réaliser collectivement un jeu de piste destiné à d'autres enfants

Ce dossier est également téléchargeable sur le site de l'Inspection de l'Education Nationale de Saintes : web-ia.ac-poitiers.fr/ia17/Saintes_rubrique : pédagogie et sur le site de la ville de Saintes : www.ville-saintes.fr_rubrique_culture/patrimoine

Ce dossier comprend pour le cycle 2

- Une proposition de visite ludique
- Les référentiels de compétences et les objectifs généraux associés à ces visites
- Des prolongements possibles en classe

Il reste un outil à la disposition des enseignants.

Pour réserver :

téléphoner au 05 46 93 36 71

Pour en savoir plus :

s'adresser à Bertrand Maratier
Médiateur culturel

Conservation des Musées de Saintes
05 46 98 23 90 ou b.maratier@ville-saintes.fr

Pour animer un groupe :

s'adresser à Catherine Blouin

Conseillère pédagogique en arts visuels
06 20 28 38 12 ou catherine.blouin@ac-poitiers.fr



Amuse-toi dans les musées

Visite ludique au musée

cycle 3

Connaissances, capacités, attitudes

Maîtrise du langage et de la langue française

Dire en éducation artistique

- Utiliser les connaissances et le lexique spécifique des arts visuels dans différentes situations didactiques
- Commencer à expliciter ses choix et ses jugements face aux œuvres rencontrées

Lire en éducation artistique

- Trouver des informations artistiques et culturelles simples, les apprécier de manière critique et les comprendre

Dire en littérature

- S'ouvrir à la communication, au dialogue
- Apprendre à structurer ses idées
- Rechercher l'usage d'un vocabulaire précis
- Saisir rapidement l'enjeu d'un échange et en retenir les informations successives
- Se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour

- Prendre en compte les points de vue des autres
- Comprendre une consigne orale ou écrite usuelle
- Formuler une demande d'aide
- Exposer ses propositions de réponse et en expliciter les raisons

Lire en littérature

- Lire seul une consigne et effectuer la tâche demandée

Education civique

- Acquérir le respect de soi et des autres, le manifester dans sa façon de parler
- Accepter les situations de travail collectif proposées quelque soit son rôle
- Participer à un travail collectif

Histoire

- Utiliser à bon escient les temps du passé
- Comprendre et retenir un vocabulaire spécifique à l'histoire
- Lire en la comprenant la description d'un environnement

Arts visuels

- Comprendre et retenir les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes, repérer ce qui les distingue et ce qui les rapproche
- Identifier quelques références (œuvres, personnalités, événements, ...)
- Témoigner d'une expérience, décrire une image, s'exprimer sur une œuvre

Objectifs généraux

Rendre l'élève capable :

- D'utiliser un vocabulaire lié au musée et à l'art
- D'affiner son sens de l'observation et de la recherche d'indices
- De connaître un lieu de culture publique, différent de l'école
- De respecter les règles liées à ce lieu
- De découvrir le patrimoine de sa ville

Organisation

La classe sera divisée en deux groupes :

- 1^{er} groupe : visite du 2^e étage avec l'enseignant

(jeu de piste)

- 2^e groupe : visite du 1^{er} étage ou animation

ponctuelle avec un agent d'accueil

Durée : environ 45 minutes par salle, soit 1h30 en tout

Matériel pour la visite

- 1 sous-main rigide par élève (en cas d'oubli, des planchettes sont disponibles au musée)
- 1 crayon à papier et 1 gomme

Déroulement

Visite du 1^{er} étage ou animation

En fonction des moments de l'année, l'équipe d'agents d'accueil proposera :

- une visite classique
- une visite thématique
- des animations ponctuelles

Visite du 2^e étage (jeu de piste)

Les élèves travailleront soit individuellement, soit en groupes. Ils devront résoudre quinze énigmes réparties sur trois salles, ce qui devrait leur permettre ensuite de découvrir deux mots mystérieux.

L'ordre de résolution des énigmes n'a aucune importance, les élèves peuvent donc se répartir indifféremment dans les salles 1, 2 et 3.

Informations complémentaires

La Montespan (1640-1707)

La marquise de Rochechouart épouse en 1663 le marquis de Montespan. Elle devient la maîtresse, puis favorite en titre, du roi Louis XIV dont elle aura huit enfants. Le château de ses parents était situé sur la commune de Tonny-Charente.

Guillotinet (1738-1814)

Il naît dans une maison située à proximité de la cathédrale Saint-Pierre de Saintes. Cultivé et généreux, médecin de profession, il entre en politique quand Louis XVI convoque les Etats généraux en 1788. Il exprime la nécessité de libérer la presse et d'obtenir le droit de réunion et d'association. Il vote l'abolition des privilèges, défend un projet de lutte contre les taudis et crée un comité pour l'hygiène et la médecine. Il promeut la guillotine afin que les condamnés à mort soient exécutés avec moins de souffrance. Il faillit lui-même être guillotiné pour quelques écrits contraires à la loi.

Le jonchet (mot apparu en 1474)

C'est un jeu qui s'apparente au mikado actuel. Il est constitué de bâtonnets de bois ou d'os qu'on jette pêle-mêle sur une table pour les retirer ensuite un à un avec un crochet sans faire tomber les autres.

Réponses

Les deux mots mystérieux sont :
HOTEL MONCONSEIL

N° de l'énigme	Réponses
1	C IEN
2	GUILL OTIN
3	MON ESPAN
4	QUATR -VINGT-NEUF
5	EVENTAI
6	O BRELLE
7	L UIS XVI
8	CI Q
9	JON HET
10	W NTGOLFIERE
11	BI ET
12	BA
13	SABRE
14	PRE-DIEU
15	E