

Prolongements possibles en classe

En arts visuels :

- Associer les "têtes" et les "détails" sans tenir compte de la visite au musée
- À partir des "détails", demander aux élèves de dessiner un personnage imaginaire en utilisant divers outils au choix ; et inversement, à partir des "têtes", représenter un portrait en pied sans oublier éventuellement les accessoires
- Rechercher dans différentes revues des images, des photos représentant des portraits de face, de profil, de trois-quart, en pied ; jouer avec ces images, les transformer, les découper, créer des personnages nouveaux, coller
- Associer un portrait à un objet
- Inventer un objet supplémentaire par famille

En découverte du monde :

- 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

Ce dossier est également téléchargeable sur le site de l'Inspection de l'Éducation 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



© Atelier de l'Image de la Ville de Saintes - photographies : J.-B. Forgit - décembre 2007

Musée Dupuy Mestreau

S A I N T E S

Amuse-toi dans les musées

Visite ludique au musée

cycle 2

Connaissances, capacités, attitudes

Maitrise du langage et de la langue française

Dire

- Prendre la parole au sein d'un groupe
- Participer à un dialogue
- Présenter à la classe un travail réalisé en groupe
- Rappporter une information, une observation en se faisant clairement comprendre
- Reformuler dans ses propres mots une explication faite oralement par un adulte

Attitudes communes

- Savoir écouter pour comprendre, pour interroger, pour répéter, pour faire
- Etre précis pour se faire comprendre à l'oral comme à l'écrit
- Avoir une attitude réflexive, utiliser les outils dont on dispose pour s'expliquer, pour exprimer une idée

Étude de la langue

- Comprendre des mots nouveaux dans leur contexte en s'appuyant sur leur environnement linguistique

Vivre ensemble

- Respecter le règlement intérieur d'un espace public
- Participer à un travail collectif

Découvrir le monde

Espace

- Décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé

Temps

- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Etre curieux des traces du passé et les questionner pour les comprendre

Attitudes

- Développer son sens de l'observation, sa curiosité, son imagination, son esprit critique

Éducation artistique

- Lire et utiliser différents langages : décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié

Objectifs généraux

Rendre l'élève capable :

- D'utiliser un vocabulaire lié au musée et à l'art
- D'observer pour reconstituer des portraits
- De retrouver des objets et les classer selon leur fonction
- 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 (dominos de portraits ou jeu des 7 familles)
- 2^e groupe : visite du 1^{er} étage ou animation

ponctuelle avec un agent d'accueil

Durée : environ 35 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
- 1 trousse de crayons de couleur

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 (dominos de portraits)

Travail préalable à faire en classe :

- Faire découper les "têtes" et les "détails" des portraits par les élèves, les rigidifier et les plastifier si possible (1 jeu par groupe de 2 ou 3 enfants).
- Les classer dans deux enveloppes différentes (les "têtes" dans l'une et les "détails" dans l'autre).

Le jour de la visite

Chaque groupe emportera ses deux enveloppes.
En observant attentivement les portraits, ils devront assembler les "têtes" et les "détails".

Visite du 2^e étage (jeu des 7 familles)

Le jour de la visite :

Les élèves essayeront de retrouver les objets photographiés dans les salles 1, 2 et 3 afin de découvrir les signes de couleur associés aux cartels. Ils pourront ainsi les reproduire fidèlement dans les cercles situés à côté des légendes.

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

Précision pour la recherche des objets : leur taille sur les photos ne correspond pas à leurs dimensions réelles.

En classe, les élèves découperont les photos et les classeront selon leur choix (formes, couleurs, matières,...). Ils tenteront ensuite de trouver un titre pour chaque famille constituée.

Une mise en commun collective permettra de discuter sur les différentes options de classement.

Réponses

Objets pour mieux voir : lunettes d'aviateur, monocle, bésicles
du message
Objets pour écrire : stylet, compas, sceaux et taille-plume, encre
Objets pour fumer : pipe, tabatière
Objets pour fermer une porte : serrure, cle
Objets de parure : ombrelle, éventail, boucles de chaussures
Objets pour jouer : jeton, jonchet
boulet de canon
Objets pour se battre : sabre, pistolet de duel, pistolet de cocher,

Proposition de classement selon la fonction des objets