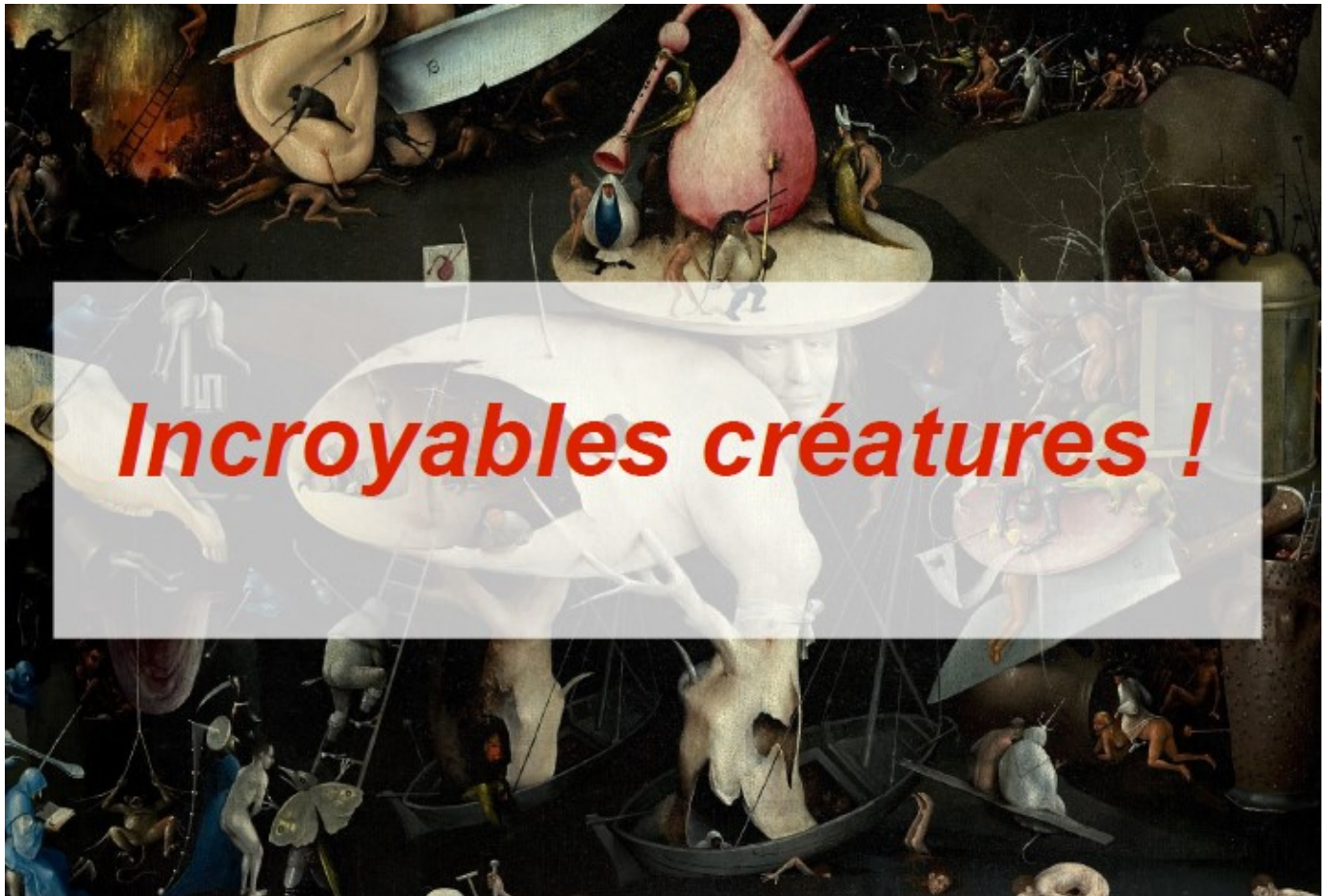


INCROYABLES CRÉATURES

...au BAL !!!



Incroyables créatures !

Scénario et objectifs pédagogiques

SCÉNARIO

...et objectifs pédagogiques,

Visite en autonomie

Cette proposition est une idée de visite à mettre en œuvre par l'enseignant pour ses élèves au musée.
La durée à prévoir sur place est d'environ 1h30.
Chaque classe doit être accompagnée d'au moins 3 adultes.
Certaines séquences peuvent se poursuivre ou avoir lieu en classe.

Tout groupe scolaire, même en visite libre, est invité à prévenir le musée de sa venue par téléphone au moins 15 jours à l'avance : tél. 05 55 45 98 10. Cette réservation permet de gérer les flux de visiteurs pour le confort de tous et également de vérifier la disponibilité du matériel en prêt.

Objectifs

- Se familiariser avec l'espace muséal, s'orienter, lire un plan
- Aiguiser son sens de l'observation et encourager la créativité
- Travailler en équipe et s'exercer à l'expression écrite
- Questionner, échanger sur des œuvres d'art
- Favoriser la curiosité et l'accès ludique à l'art

Déroulement

1. Réunion de la classe dans la galerie des vitraux ou au fond de la galerie égyptienne pour un échange introductif :

- Qu'est-ce qu'un musée ? Les élèves connaissent-ils des musées ?
- Collectionnent-ils eux-mêmes des objets ? Qu'est-ce qu'un cartel (*fiche cartel*)
- Que peut-on faire ou pas dans un musée (*fiche traité de savoir-être*)

Présentation de l'activité et du matériel :

- Principe : imaginer un animal fantastique à partir d'éléments de détails d'animaux, extraits d'œuvres du musée.
- Repérage des espaces. L'enseignant déplie un *plan* et fait observer qu'il y a quatre collections réparties sur les trois niveaux du palais. Chacune est signalée sur le plan par une couleur spécifique : bleue pour les émaux ; marron pour les Beaux-Arts ; jaune pour la galerie égyptienne ; rouge pour l'histoire de Limoges.

Déroulement :

- **1/Première étape : création d'un animal fantastique**
- Dans la galerie de liaison (devant les vitraux Chigot), les élèves sont répartis en petits groupes. L'enseignant distribue à chaque élève une *planchette* et 4 *fiches* (étape 1, étape 2, étape 3, étape 4) et à chaque groupe un *grimoire*.
- Chaque groupe est invité à choisir environ **4 ou 5 éléments** d'animaux découpés en morceaux : pattes, têtes, queues, corps, ailes... Ces éléments sont contenus dans dix pochettes, chacune correspondant à une œuvre/animal du musée. Sur chaque pochette figure un dessin de l'animal en entier et la localisation de l'œuvre (collection et numéro de salle).

L'enseignant aura disposé au sol à intervalles réguliers les 10 pochettes avec leurs morceaux d'animaux bien visibles étalés à proximité afin de faciliter le choix de chaque groupe d'élèves.

- Les élèves de chaque groupe rassemblent ensuite les éléments choisis sur le sol, pour donner vie à une créature. Une fois que leur créature a pris forme, les élèves la dessinent sur la fiche « Première étape » : ils peuvent utiliser des couleurs, ajouter des éléments supplémentaires (griffes, cornes, dents, écailles), en bref, laisser libre cours à leur imagination.
- **2/Deuxième étape : déambulation dans le musée et observation des œuvres**
- A l'aide du plan du musée et des informations fournies sur les pochettes des animaux, chaque groupe essaie de retrouver une ou deux œuvres/animal ayant servi à créer leur monstre. Une fois la ou les œuvres retrouvée(s), les élèves indiquent les éléments du cartel sur la fiche « Deuxième étape ».
- **3/Troisième étape : les élèves inventent une personnalité et un nom à leur créature**
- De retour dans la galerie de liaison, chaque groupe feuillette un grimoire intitulé « *Codex monstrorum* » pour les aider à déterminer les traits de caractères et le nom de leur créature. La première partie du codex intitulée « créatures », propose une sélection de monstres célèbres ainsi que pour chacun une liste de mots permettant de les caractériser (féroce, griffu, brutal, imprévisible, pacifique...).
- La seconde partie intitulée « baptême infernal » propose une sélection de racines et de suffixes grecs ou latins permettant par assemblage de donner un nom à leur créature. Les élèves utilisent ces deux parties pour rédiger un court texte sur la fiche « Troisième étape » décrivant leur créature.
- **4/Quatrième étape : narration d'une histoire mettant en scène la créature**
- Sur la fiche « Quatrième étape » les élèves composent une rédaction dont le sujet propose de mettre en scène leur créature imaginaire.

Remarque : les troisième et quatrième étapes sont facultatives et peuvent se dérouler en classe et donc constituer un prolongement de l'activité.

Outils

Dans la mallette :

- Petit traité de savoir-être au musée
- Plans du musée
- 4 Fiches étapes à compléter
- 10 pochettes-animal
- 10 grimoires
- Le présent scénario pédagogique, pour le professeur

À prévoir par l'enseignant/les élèves :

- Crayons papier et/ou stylos
- Crayons de couleurs

A demander à l'accueil du musée :

- Planchettes pour écrire – selon disponibilité