

LES MÈMES DU BAL

LE JEU "les Mêmes du BAL"

Un émail ou un tableau des collections du BAL, des légendes complètement décalées... À vous de créer le meilleur Mème !

MUSÉE BEAUX ARTS LIMOGES

MUSÉE BEAUX ARTS LIMOGES

MUSÉE BEAUX ARTS LIMOGES

MUSÉE BEAUX ARTS LIMOGES

SCÉNARIO pour les élèves et leurs enseignants

Visite en autonomie

Cette proposition de **jeu** dans les **collections permanentes de Beaux-Arts** et d'**émaux** du BAL, est une idée de visite pour découvrir le musée à mettre en œuvre par l'enseignant pour ses **élèves de collège (à partir de la 3^{ème}) et lycée**. La durée à prévoir sur place est d'environ 1h30.

Elle est conçue pour être réalisée en autonomie mais elle peut être encadrée par un guide sur demande et selon la disponibilité de ce dernier. Le guide fait alors office d'arbitre du jeu et intervient surtout lors de la seconde partie de l'activité, pour guider le groupe à la recherche des œuvres originales dans le musée.

Pour rappel, 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 notamment de vérifier la disponibilité du matériel en prêt, de le réserver et de réguler l'affluence dans les salles pour un meilleur confort de visite pour tous.

Objectifs pédagogiques (car il y en a quand même, si si)

- Se familiariser avec le musée
- Découvrir la collection des émaux et celle de Beaux-Arts
- Aiguiser son sens de l'observation
- Tester son sens de l'humour
- **Favoriser la curiosité et proposer un accès original aux œuvres**

Déroulement de la séance (à lire par un élève au choix)

Avant de commencer, lire le *petit traité de savoir-être* au groupe, pour rappeler les quelques consignes à respecter dans l'environnement muséal.

1.Présenter l'activité : dans un premier temps, il s'agit de jouer à un jeu de cartes consistant à attribuer des légendes décalées à des œuvres d'art pour créer des « mèmes », puis dans un second temps de partir à la recherche des chefs-d'œuvre originaux et découvrir le lieu musée. *NB. Cette activité est très largement inspirée du jeu pour adultes « Le Roi du même »[®] chez First Editions.*

2.S'installer pour jouer : installez-vous dans la galerie de liaison, assis devant les vitraux de Chigot. Prenez connaissance du matériel et de la règle du jeu avant de commencer la partie.

Définition : un « même » est une production visuelle purement anecdotique. Le mot proviendrait d'un anglicisme et s'écrit avec un accent grave et non un accent circonflexe. Il peut s'agir d'un petit élément visuel, d'une photo détournée ou drôlement légendée, d'un graphique animé ou d'une courte vidéo...

Objectif : faire rire votre prof* en associant une carte « légende » à une carte « œuvre d'art » inspirées des collections du musée, afin de créer un « même » hilarant. **Oui c'est hard, on sait =)*

Qui : Un maître du jeu, c'est-à-dire votre professeur et des teams d'élèves (3 ou 4 équipes selon l'effectif total de la classe).

Quoi : un tas de cartes «œuvres » et un tas de cartes « légendes » posées face contre terre au centre de la partie et des joueurs.

Comment : Le maître du jeu distribue 7 cartes « légendes » à chaque team puis repose le tas restant face contre terre. Chaque team prend connaissance de ses cartes, sans les montrer aux autres joueurs des autres teams.

Le maître du jeu pioche une carte « œuvre », la met au centre et attend que les teams d'élèves sélectionnent une carte « légende » dans leur jeu qui leur semble être la plus drôle, trash, de circonstance, absurde, choquante... bref qui fonctionne bien avec la carte « œuvre » pour faire rire (ou sourire) leur professeur.

Chaque team dépose ensuite sa carte « légende » près de la carte « œuvre ». Le maître du jeu choisit alors celle qui lui donne le plus envie de rire et donne la carte « œuvre » à la team gagnante qui conserve ses cartes « légendes » et « œuvres » gagnantes.

Le maître du jeu pioche alors une nouvelle carte « œuvre » qu'il place au centre de la partie. Les teams choisissent une nouvelle carte « légende » pour cette œuvre, etc.

Attention, les teams de joueurs doivent toujours avoir 7 cartes « légendes » en mains ; après avoir donné une carte « légende », il faut donc en piocher une nouvelle.

Les cartes « légendes » non gagnantes forment un tas « rebus » à mélanger et utiliser lorsque le tas de cartes « légendes » initial est épuisé.

Astuce : Si vous connaissez bien le maître du jeu, c'est-à-dire votre professeur, cherchez à le faire rire lui avant vous-même ! Mettez-vous à sa place (hé oui !) et soyez fins psychologues.

Enfin, le maître du jeu, en bon despote, choisit de façon complètement arbitraire de mettre fin à la partie soit parce qu'il en a marre, soit parce que les teams sont trop nulles, soit parce que le temps qu'il s'était fixé est écoulé etc., bref pour toute raison qu'il juge valable sans avoir à se justifier, même si cela paraît complètement injuste : souvenez-vous, il est le Maître du monde jeu ! Et si vous avez envie d'être à sa place, il faut travailler votre charisme, ou bien devenir enseignant ;-)

3.Gagner... ou pas : La team qui gagne est celle qui a accumulé le plus de cartes « œuvres » au fil de la partie. Mais attention, pour valider cette victoire, la team gagnante doit guider le reste de la classe dans le musée pour débusquer au moins une œuvre originale présentée dans les salles qui correspond à une des cartes « œuvres » qu'elle a remportées pendant la partie. Si elle les trouve toutes*, alors c'est la gagne maximale et

À vous la gloire éternelle artistique et le total respect de votre prof et du musée !

**Pour info et pour vous aider, chaque team dispose d'un plan du musée et toutes les cartes « œuvres » sont dotées d'une mini légende avec l'indication du niveau du palais où elles se trouvent. Trop fa-ci-le...*

Outils

- 50 cartes « œuvres » illustrées (*œuvres appartenant aux collections Beaux-Arts et Emaux*)
- 204 cartes « légendes » avec du texte (*d'après le jeu « Le Roi du même »[®] chez First Editions*)
- 5 plans du musée (*collection Beaux-Arts située au niveau 0 du palais et Emaux au niveau +1*)
- Le scénario pédagogique de la présente activité
- Le *Petit traité de savoir-être* au musée

Avis : attention, la vie des œuvres au musée étant mouvante, il est possible que certaines œuvres soient absentes momentanément (restauration, prêt, accrochage tournant...) au moment de votre visite.

Remarques

Ce jeu est en « **open source** » : si vous avez des idées originales de légendes drolatiques inspirées par des œuvres du BAL, merci de nous les envoyer à l'adresse suivante musee.bal@limoges.fr , en précisant :

- 1-« *Jeu les Mêmes du BAL* »,
- 2-le nom de votre **établissement** scolaire,
- 3-votre niveau de **classe**,
- 4-le nom de l'**enseignant** coupable de vous avoir amenés au musée et la matière qu'il enseigne,
- 5-le titre de l'**œuvre** du musée à laquelle votre légende inventée se rapporte,
- 6-et votre **légende**, bien sûr...

Elles seront examinées et le cas échéant, serviront à créer des cartes légendes supplémentaires grâce à votre talent* ! D'avance merci pour votre créativité et votre fair-play.

**Bien entendu nous citerons les auteurs des légendes, mais cela n'ouvrira droit à aucun royalty ni backchich, seulement à la gloire du créateur ^^*