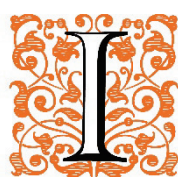




Musée de la Loire

Visites
et ateliers
pour les scolaires
autour de l'exposition

de la maternelle au lycée



Il était une fois un musée qui recelait de nombreux trésors. Tous avaient une histoire à nous raconter...

Si bien souvent les collections d'un musée sont admirées pour leur beauté, leur intérêt artistique ou parce qu'elles sont des témoignages d'une vie ou d'une activité passée, les œuvres font souvent écho par leur sujet ou leur contexte de création à de nombreux récits réels ou fictifs en lien avec la religion, la mythologie, l'Histoire ou la littérature.

L'exposition *Collection, raconte-nous une histoire* propose ainsi de présenter des pièces originales (tableaux, sculptures, etc) et de leur laisser la parole. Ecoutez leurs récits et voyagez à travers le temps, les dimensions et l'espace grâce à une scénographie immersive. Les histoires les plus diverses vous plongeront au cœur de l'Empire romain, de ses complots et luttes de pouvoir. Il sera également question de guerres et de révolution. Certains récits vous mèneront sur les rives d'Haïti quand d'autres vous permettront de prendre un peu de hauteur grâce à la folle épopée de la montgolfière. Pour ceux qui préfèrent la terre ferme, plongez dans l'univers de la lanterne magique, ancêtre du projecteur cinématographique...

Découverte de l'exposition, suivie ou non d'un atelier pratique (au verso)



Renseignements et réservations :

Nicolas Brocq, médiateur du patrimoine
Place de la Résistance - 58200 Cosne-Cours-sur-Loire
03 86 26 71 02 - musee@mairiecosnesurloire.fr
www.museedelaloire.fr



Pistes de travail autour de l'exposition :

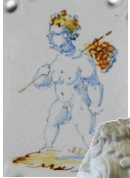


Grande Histoire et petites histoires !

Les histoires sont au cœur de l'exposition, qu'il s'agisse de celles, factuelles, qui s'écrivent avec un grand H ou de celles qui se caractérisent par leur nature fictionnelle. Ainsi les œuvres ou objets révèlent tour à tour : les affres de l'Empire romain, les exactions des guerres de Religion, les soubresauts de la période révolutionnaire, les vicissitudes de la République ou alors les pérégrinations du perroquet Ver-Vert, la vie sauvage de Robinson ou trépidante de Gavroche...



Les élèves se familiarisent avec ces faits historiques ou ces fictions, qu'ils jalonnent la chronologie ou alimentent la chronique littéraire ; ils différencient les deux et les replacent dans une frise s'il y a lieu.



Entre mythes et légendes, la mythologie et les religions !

La mythologie ou les religions offrent leur lots d'histoires aussi, où le merveilleux s'oppose au miraculeux et le fantastique ou le fabuleux alimentent la croyance. Les collections présentées pour l'occasion illustrent à merveille ces mythes et légendes : de l'Antiquité d'abord (Bacchus et Silène, Pasiphaé et le Minotaure), de l'Ancien Testament ensuite (Adam et Eve, Tobie, David et Saül), mais aussi plus loin de nous de l'univers bouddhiste (Tara, Bouddha, Guanyin).



Les élèves découvrent ces mythes et légendes à partir des personnages représentés et identifient les postures, les symboles ou les attributs qui les caractérisent.



L'imagination au service de l'invention

Parmi les faits marquants de l'Histoire, les inventions tiennent une place de choix tant elles sont en capacité parfois de révolutionner nos sociétés à partir d'une idée simple. La lanterne magique par exemple est de celles qui poseront les bases au 17^e s. d'un divertissement incontournable encore aujourd'hui : le cinéma. La première conquête du ciel opérée par l'Homme et les aérostats de la fin du 18^e s. lancera quant à elle une aventure humaine extraordinaire qui repousse de nos jours les limites du monde connu !

Les élèves comprennent comment une idée simple, une expérience anodine et un peu d'imagination peuvent être à l'origine d'inventions encore aujourd'hui bien ancrées dans notre quotidien.

Ateliers :

Bien avant l'ère du numérique, l'information passait par la gravure, unique moyen de relayer les événements historiques au plus grand nombre, ce qu'on appellera d'ailleurs la « presse », du nom justement de l'outil nécessaire à cette technique.

A la suite de la visite de l'exposition dans laquelle plusieurs gravures relatent notamment les événements des guerres de Religion, les élèves découvrent les techniques de la gravure sur bois et la mettent en pratique ensuite sur des plaques de mousse.

L'Histoire si grave !



Si le cinéma conserve encore aujourd'hui un caractère merveilleux, l'une de ces ancêtres, la bien nommée lanterne magique passait, à l'époque de son invention au 17^e s., pour un véritable objet de science-fiction !

A la suite de la visite de l'exposition dans laquelle cette invention fantastique est présentée, les élèves comprennent le phénomène et l'expérimentent à partir d'un rétroprojecteur et de transparents.

Magie de la lanterne...



« Kamishibai » :



L'exposition se prête à merveille à la pratique du *kamishibai*, ce petit « théâtre de papier » d'origine japonaise qui magnifie les histoires racontées aux enfants.

La visite de l'exposition se termine par un temps consacré aux contes.

Modalités pratiques :

Groupes accueillis tlj. sur rdv. - Matériel nécessaire à l'animation fourni gratuitement

Jeux de pistes, questionnaires, jeux des erreurs disponibles.

Tarifs :

Entrée gratuite - Visite guidée suivie ou non d'un atelier pratique, d'un conte :

20 € par groupe - Gratuit pour les scolaires de Cosne-Cours-sur-Loire

