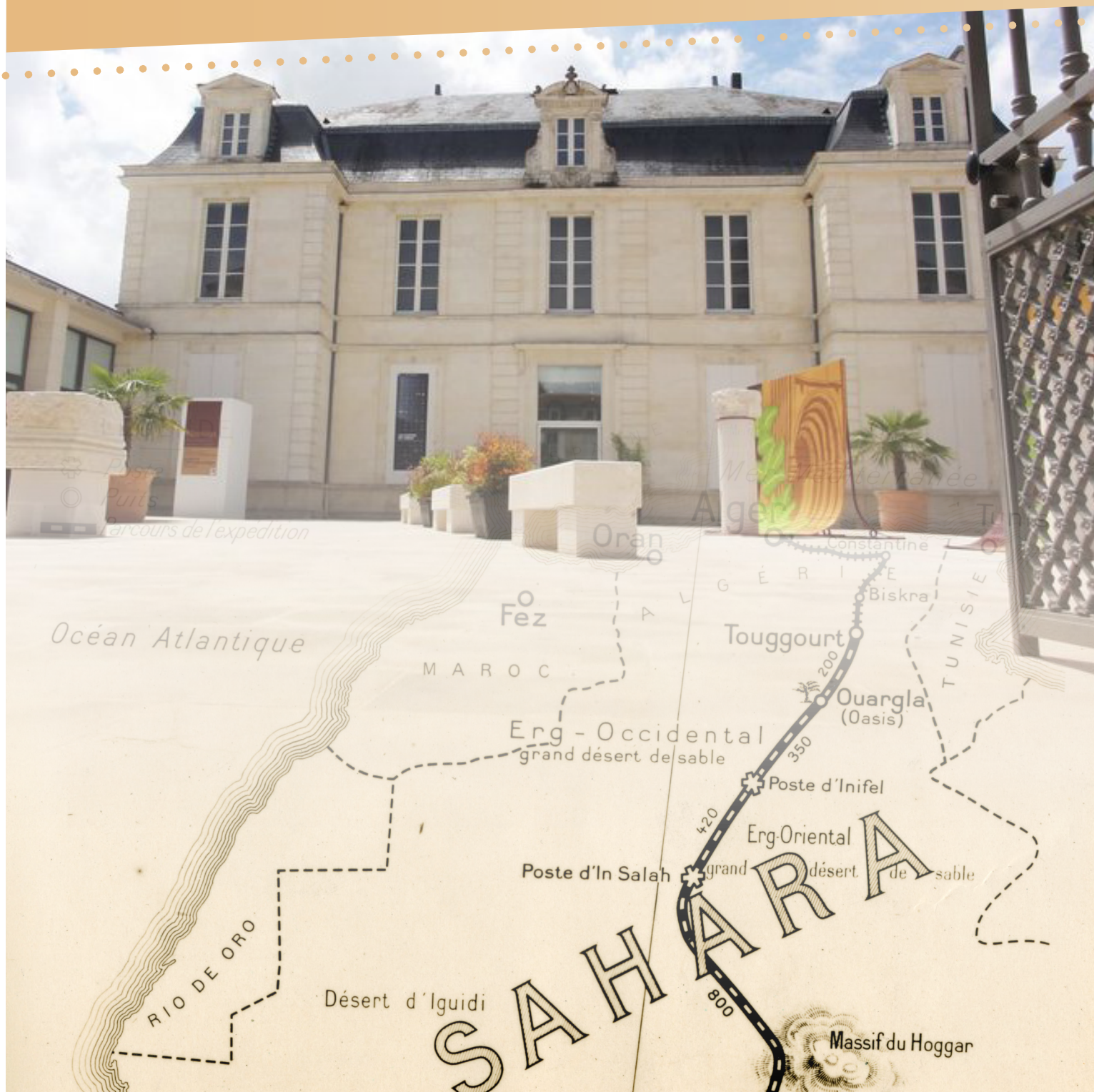


ville de
Saint-Jean
d'Angély

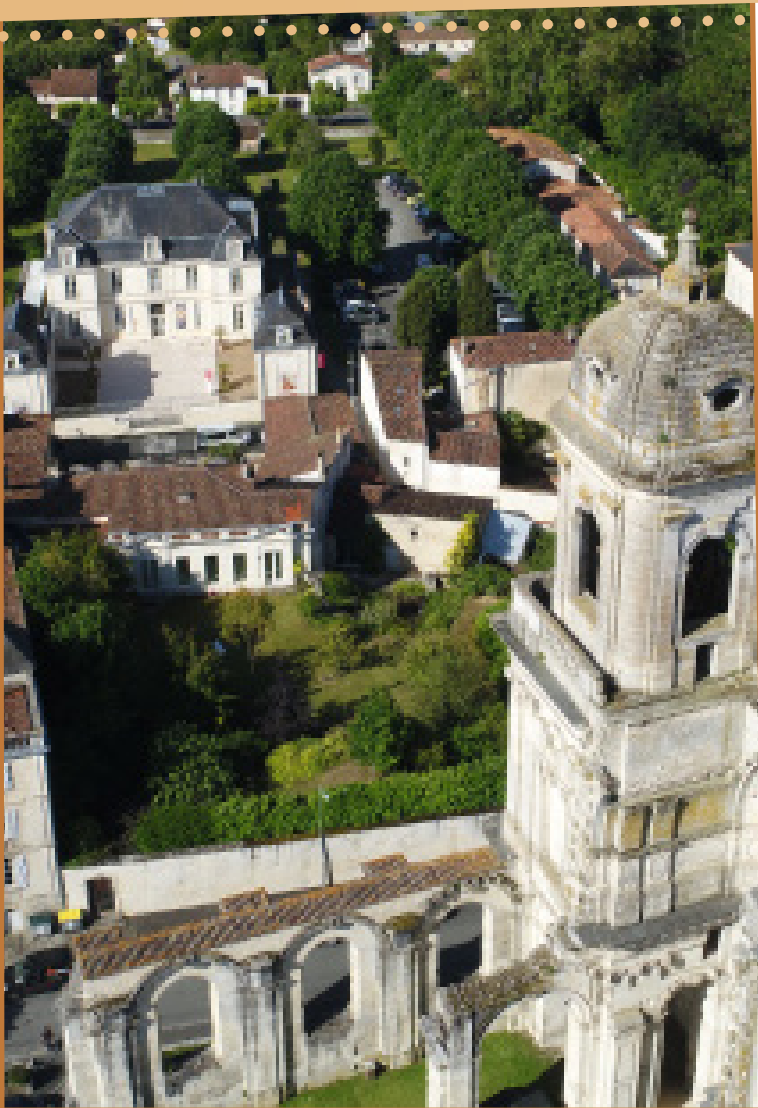
2020
2021

MUSÉE DES CÔRDELIERS

ACTIVITÉS COLLÈGE / LYCÉE



PRÉSENTATION



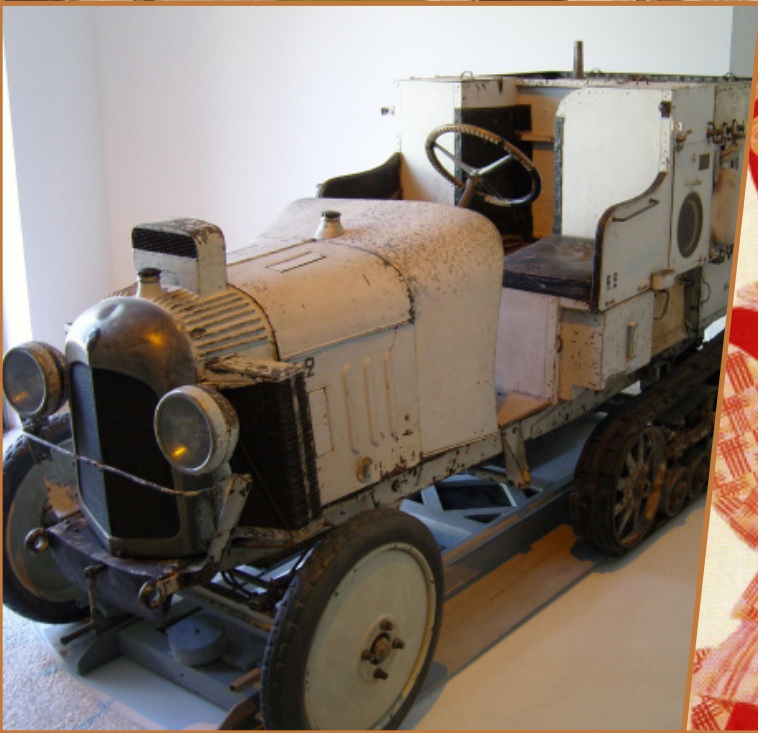
Le musée des Cordeliers est aménagé dans un hôtel particulier de la fin du XIX^e siècle, proche des tours de l'Abbaye Royale et du centre historique de Saint-Jean-d'Angély.

Labellisé **Musée de France**, il offre des espaces muséographiques modernes et accueillants sur un espace d'exposition de 1300m².

► Des collections éclectiques

Des pièces archéologiques et lapidaires, des collections iconographiques, céramiques, des pièces de mobilier et d'orfèvrerie forment **une mémoire unique de l'histoire du territoire**.

Un fonds exceptionnel lié aux épopées des **expéditions Citroën en Afrique** menées dans les années 1920 constitue la singularité du musée, grâce aux dons de 2 participants des missions ; l'Angérien Louis Audouin-Dubreuil, et Maurice Penaud, originaire des Deux-Sèvres. Le musée réunit des pièces ethnographiques, une riche iconographie dont certaines œuvres de l'artiste Alexandre Jacovleff, et une authentique autochenille, « le Croissant d'Argent », qui accomplit la Première Traversée du Sahara en 1922-1923.



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Le service des publics du musée des Cordeliers propose aux enseignants **des visites et des ateliers pluridisciplinaires en lien avec les programmes scolaires.**

L'ensemble des activités offre la possibilité aux enseignants d'enrichir et d'illustrer leurs programmes disciplinaires et leurs projets pédagogiques.

DISCIPLINES	Français	Arts plastiques	Histoire des arts
	<ul style="list-style-type: none">▶ Participer à des échanges▶ Exprimer une opinion argumentée▶ Enrichissement lexical▶ Se chercher, se construire▶ Récits de voyage▶ Se raconter, se représenter▶ Comprendre des images et les interpréter▶ Regarder le monde, inventer des mondes	<ul style="list-style-type: none">▶ Agir, s'exprimer, comprendre▶ Appréhender différentes matières et techniques▶ Mettre en œuvre un projet artistique, individuel ou collectif▶ Être sensible aux questions de l'art	<ul style="list-style-type: none">▶ Se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux▶ Identifier et analyser une œuvre d'art▶ Acquérir des repères pour contextualiser une œuvre▶ Former son regard▶ Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine▶ Élèves médiateurs et passeurs de connaissances
	Histoire-géographie	Technologie	EPI/TPE
	<ul style="list-style-type: none">▶ Construire des repères historiques▶ Pratiquer différents langages▶ Raisonner, justifier une démarche▶ Cartographier▶ Explorer les organisations du monde	<ul style="list-style-type: none">▶ Pratiquer des démarches scientifiques▶ Concevoir, créer, réaliser	<ul style="list-style-type: none">▶ « Corps, santé, bien-être et sécurité » (thèmes 4, 7)▶ « Information, communication, citoyenneté » (thèmes 2,6,8)▶ « Sciences, technologies et société » (thèmes 4, 6)▶ « Frontière(s) »▶ « Transports et transferts »

La visite au musée met en pratique **les 3 volets du Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle** : elle favorise la découverte d'un lieu patrimonial et crée les conditions nécessaires pour que les élèves fréquentent les œuvres, afin qu'ils expérimentent et s'approprient pleinement ce qui constitue une partie de notre patrimoine.

De même, la visite au musée contribue à l'acquisition de compétences dans **les 5 domaines du socle commun.**

Les propositions de visites et d'ateliers figurant dans ce livret sont toutes aménageables, n'hésitez pas à nous solliciter pour concevoir une visite adaptée et personnalisée en lien avec votre projet de classe.

INFOS PRATIQUES

Musée des Cordeliers
9 rue Regnaud
17400 Saint-Jean-d'Angély
05 46 25 09 72



TARIFS

- ▶ Visite libre // gratuite
 - ▶ Activité de médiation // 30€ par classe
- Gratuité accordée aux établissements scolaires de Saint-Jean-d'Angély.

RÉSERVATION

Chaque classe venant au musée, y compris en visite libre, doit avoir effectué une réservation.

Nous sommes attentifs à vos besoins. Pour la préparation de votre venue, contactez le service des publics.

AVANT LA VISITE

Visitez léger ! Nous mettons un vestiaire à disposition.

Le musée est un lieu vivant possédant ses propres règles. Aussi, pour passer un agréable moment, nous vous conseillons de sensibiliser les élèves à la notion de musée et de leur présenter l'activité en amont.

HANDICAP

Le musée est labellisé « Tourisme et Handicap » et œuvre en faveur de l'accessibilité pour tous. Merci de nous signaler si un élève requiert des dispositions particulières pour adapter l'activité.

Niveau conseillé



Cycle 3 (6^e)



Cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e)



Lycée

Contact

Service des publics
Sophie Guyart
05 46 25 09 72
sophie.guyart@angely.net

Service éducatif
Carine Le Lay - professeure détachée
carine.le-lay@ac-poitiers.fr

DÉCOUVERTE DU MUSÉE

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Se familiariser avec un espace muséal
- ▶ Posséder des repères culturels
- ▶ Se sensibiliser à la conservation du patrimoine, rencontrer un métier du patrimoine
- ▶ Concevoir et créer un projet
- ▶ Échanger et réfléchir avec les autres

2 visites au choix

VISITE DÉCOUVERTE

Une présentation générale du musée, de son histoire et de ses diverses missions est proposée aux élèves afin qu'ils appréhendent le lieu comme un « espace vivant » de recherche et de diffusion.

VISITE FLASH - LES TRÉSORS DU MUSÉE

Les élèves découvrent le musée à travers ses 6 œuvres les plus prestigieuses.



2 ateliers créatifs au choix

L'atelier

CABINET DE CURIOSITÉ



Les collections regorgent d'objets rares et insolites. Les élèves partent à leur découverte et créent ensuite leur musée imaginaire. Ils s'initient aux techniques de la muséographie au moyen d'une boîte dans laquelle ils font des choix de couleurs, de thèmes et de matières. Ils valorisent ainsi au mieux leur musée miniature.



L'atelier

COLLECTER, CONSERVER, MONTRER UNE ŒUVRE D'ART



Les élèves créent un objet à partir de pièces de récupération choisies par leur soin et rapportées de chez eux. Ils retracent le cheminement de l'objet dans le musée, de son arrivée à sa présentation dans une exposition.

Lien avec les programmes



Français, histoire des arts, EPI
Parcours avenir



[Option arts plastiques]
[Option histoire des arts]



Français, arts plastiques, histoire/géographie

2. CULTURES AFRICAINES

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Comparer des modes de vie
- ▶ Se chercher, se construire, devenir soi
- ▶ Se repérer dans l'espace et le temps
- ▶ Expérimenter, produire, créer
- ▶ Imaginer et réaliser des objets

*Possibilité de PARCOURS CROISÉS :

Visite thématique à la Médiathèque

La visite

À LA DÉCOUVERTE DE L'AUTRE : LES GRANDES ETHNIES AFRICAINES

Le continent africain abrite plus d'un millier d'ethnies, chacune partageant un patrimoine culturel et historique propre. Les collections du musée permettent de porter un regard sur une dizaine d'entre elles, à travers leurs représentations photographiques, leurs objets d'artisanat et les œuvres de l'artiste-peintre Alexandre Jacovleff.



2 ateliers créatifs au choix

L'atelier

DÉCOR DU CORPS



Grâce à la collection iconographique extra-européenne du musée, les élèves échangent autour des ornements, décorations et parures corporelles des ethnies africaines. L'atelier permet aux élèves, à la manière d'Alexandre Jacovleff, de se représenter eux-mêmes avec les atours qui affirment leur identité.

L'atelier

APPRENTIS ARCHITECTES



Les élèves sont sensibilisés aux différentes manières d'habiter des ethnies africaines et reproduisent sur leur carnet de bord les graphismes et motifs géométriques les plus utilisés. Ils construisent ensuite leur case miniature en argile avec la technique du montage en colombin, puis reconstituent leur village.

Lien avec les programmes



Français, arts plastiques



Histoire/géographie, arts plastiques, technologie, EPI



Arts plastiques

3. L'EXPLORATION DE L'AFRIQUE

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Réaliser un projet en collaboration, mutualiser
- ▶ Se repérer dans le temps et dans l'espace
- ▶ S'initier au récit d'aventures
- ▶ Pratiquer la cartographie

La visite

SUR LES TRACES DES EXPÉDITIONS CITROËN EN AFRIQUE

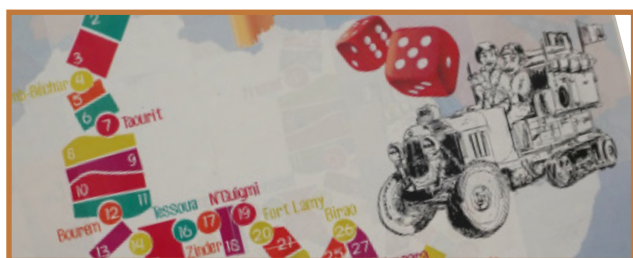
Le musée des Cordeliers préserve un fonds exceptionnel lié aux épopées Citroën en Afrique et en Asie : la Première Traversée du Sahara (1922-1923), l'Expédition Citroën Centre-Afrique (1924-1925) et l'Expédition Citroën Centre-Asie (1931-1932). Les élèves plongent au cœur de ces expéditions au retentissement mondial, entre promotion des automobiles Citroën, découverte de l'Afrique et valorisation de l'Empire colonial français.



+ 2 ateliers créatifs au choix

Le jeu de l'oie

SUR LA PISTE DE LA CROISIÈRE NOIRE



Les élèves sont invités à incarner les explorateurs et à prendre place autour d'un grand jeu de l'oie. Les équipes embarquent à bord de leur autochenille et tentent de rallier la France jusqu'à Madagascar. Attention, c'est leur capacité à répondre aux défis, aux énigmes et à déjouer les cartes pièges qui décide de leur avancée...

L'atelier

CAP SUR L'AFRIQUE !



Après une visite de l'exposition permanente, les élèves préparent leur propre voyage pour l'Afrique. Pour cela, ils doivent obtenir les visas de chaque pays qu'ils projettent de traverser en complétant leur passeport. Ils réalisent ensuite la carte de leur voyage, avant de décorer leurs jumelles d'explorateur.

Lien avec les programmes



Français, histoire/géographie



Français, histoire/géographie
Histoire des arts (thème 7) - EPI



TPE, Histoire/géographie (1^{ère})

4. HISTOIRE DE SAINT-JEAN-D'ANGÉLY

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Connaître son environnement et son histoire
- ▶ Se repérer dans le temps et dans l'espace
- ▶ Explorer les organisations du monde
- ▶ Produire une représentation d'un espace

*Possibilité de PARCOURS CROISÉS : Visite de la ville animée par l'office de tourisme de la Saintonge Dorée

LA VISITE

L'histoire de Saint-Jean d'Angély s'étend sur plus de 2000 ans. Heures de gloire et de détresse s'y succèdent au fil des siècles, au rythme des événements qui ont construit notre pays. Les vestiges découverts permettent de retracer le passé de la ville et le parcours des hommes qui l'ont fait.



+ 2 ateliers ludiques et créatifs au choix

L'atelier

LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS



Les élèves suivent les aventures de Yoni et Yzéa pour un grand voyage dans le temps, des origines de la ville jusqu'à aujourd'hui. Au cours de ce parcours riche en défis sur les traces de nos ancêtres, ils découvrent l'extraordinaire histoire de Saint-Jean-d'Angély et son patrimoine actuel.

L'atelier

CONSTRUIS TA VILLE



À partir de l'étude des cartes montrant l'évolution de Saint-Jean-d'Angély du Moyen-Âge à nos jours, les élèves repèrent les éléments clés composant une ville. Ils créent la maquette de leur cité idéale en carton plume et objets de récupération.

Lien avec les programmes



Histoire/géographie



Histoire/géographie, technologie, EPI

5. ARTS DÉCORATIFS MOBILIER & CÉRAMIQUE

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Acquérir des éléments de culture artistique
- ▶ Construire des repères historiques
- ▶ Pratiquer une démarche scientifique (observer, décrire, raisonner)
- ▶ Expérimenter, produire, créer

La visite

LES ARTS DÉCORATIFS, DE LA RENAISSANCE AU STYLE EMPIRE

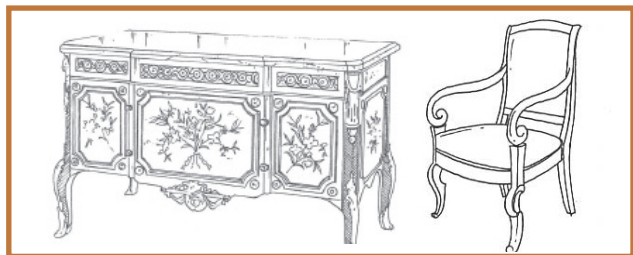
Les élèves découvrent les grands courants stylistiques, témoins d'une époque, d'une société et d'un art de vivre, à travers la riche collection d'arts décoratifs du musée.



2 ateliers ludiques au choix

Le jeu de piste

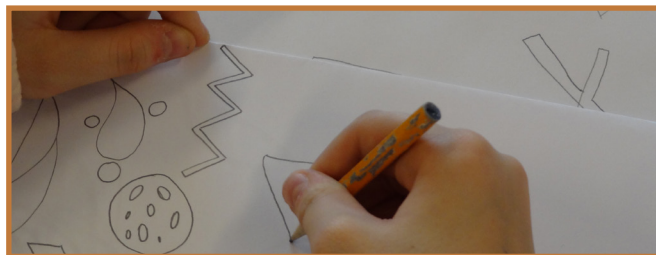
À LA DÉCOUVERTE DES MOUVEMENTS ARTISTIQUES



Les élèves reconstituent par petits groupes une grande frise chronologique retraçant les caractéristiques stylistiques des XVII^e, XVIII^e et XIX^e siècles. À eux de replacer au bon endroit les commodes, les chaises et les éléments architecturaux propres à chaque époque.

L'atelier

DESIGN D'HIER ET D'AUJOURD'HUI



Les élèves apprennent à décrypter les décors des objets et imaginent ensuite leurs propres graphismes.

Lien avec les programmes



Histoire des arts, histoire/géographie



Histoire des arts (thème 4), histoire/
géographie, arts plastiques, EPI



Histoire des arts (thème 4), histoire/géographie,
arts plastiques, EPI



Arts appliqués, histoire des arts

6.

BEAUX-ARTS

PEINTURE, ARTS GRAPHIQUES & SCULPTURE

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Acquérir des éléments de culture artistique
- ▶ Fréquenter un lieu artistique et patrimonial
- ▶ Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- ▶ Exprimer ses émotions
- ▶ Se sensibiliser aux questions de l'art

La visite

LE PAYSAGE



La nature occupe dans les arts une place considérable, qu'elle soit source d'inspiration ou matière même de l'œuvre. Le musée préserve de nombreux paysages classiques et romantiques des XVIII^e, XIX^e et XX^e siècles, et des dessins d'Alexandre Jacquet présentant des panoramas africains et asiatiques remarquables. Ces images invitent à la contemplation de la nature environnante, représentée pour sa beauté ou pour les émotions qu'elle suscite.



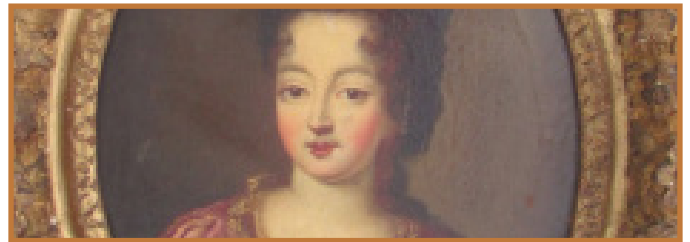
L'atelier

LES COULEURS DE LA NATURE

À travers cet atelier, les élèves découvrent les rapports que les couleurs entretiennent entre elles (harmonie, accord, contraste, mélange), l'importance de la lumière dans la peinture, la composition d'un tableau et son point de vue. L'activité plastique en plein air par beau temps ou en atelier via l'appropriation de photographies, leur propose de peindre leur paysage sur toile, en utilisant différentes techniques picturales.

La visite

LE PORTRAIT



Le corps est un sujet de prédilection en peinture, arts graphiques et sculpture. Des beautés magnifiées aux figurations symboliques en passant par l'évocation des corps saisis dans la vie quotidienne, les tableaux, dessins, photographies et sculptures du musée témoignent de la passion des artistes pour représenter la condition humaine.

L'atelier

FACE À FACE

Les élèves sont invités à réfléchir sur ce qui les caractérise. Quelle est leur singularité physique ? Leur trait de caractère dominant ? Leur activité favorite ? Ou ce qu'ils aimeraient être... Quels attributs adopteraient-ils ? En s'inspirant des portraits conservés par le musée, ils réalisent les photomontages les représentant, entre vie réelle et rêvée.

Lien avec les programmes



Histoire des Arts, arts plastiques



Français, histoire des arts, arts plastiques, EPI



Français, option arts plastiques, histoire des arts

7.

BEAUX-ARTS

PHOTOGRAPHIE & PEINTURE

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Acquérir des éléments de culture artistique
- ▶ Fréquenter un lieu artistique et patrimonial
- ▶ Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- ▶ Exprimer ses émotions
- ▶ Se sensibiliser aux questions de l'art

La visite

LA PHOTOGRAPHIE

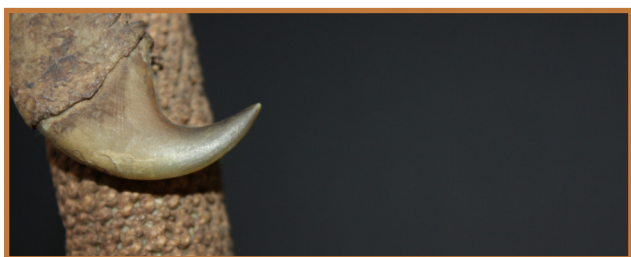
Le musée conserve plusieurs centaines de photographies réalisées au début du XX^e siècle au cours des expéditions Citroën en Afrique et en Asie. Il enrichit régulièrement ce fonds et l'ouvre à des photographes contemporains portant un regard particulier sur ses collections et le territoire dans lequel il s'inscrit.



2 ateliers ludiques au choix

L'atelier

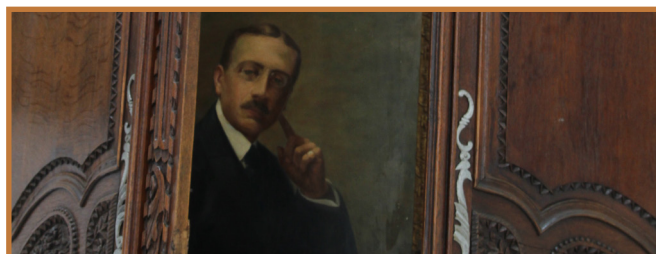
DU RÉEL AU RÉVÉLÉ



Dans les photographies d'Hervé Robillard, les objets des collections transcendés par la lumière naturelle se métamorphosent. Comment un objet peut-il raconter une histoire ? Comment la forme des objets peut-elle renvoyer à des fonctions symboliques ? Par quelles transformations peut-on leur faire dire autre chose ? Les élèves réalisent eux-mêmes la photographie d'un détail de l'œuvre qu'ils choisissent, puis basculent dans leur imaginaire pour inventer son histoire.

Le jeu de piste

MYSTÈRE AU MUSÉE



Un tableau du musée a été volé la nuit dernière. Au fil des énigmes à résoudre, menez l'enquête pour tenter de retrouver le coupable !

Lien avec les programmes



Histoire des Arts, arts plastiques



Français, histoire des arts, arts plastiques, EPI



Français, option arts plastiques, histoire des arts

8.

COGNAC

LA PART DES ANGÉRIENS
EXPOSITION TEMPORAIRE
NOV. 2020 > SEPT. 2021

1H30

Objectifs pédagogiques

- ▶ Connaître son environnement et son histoire
- ▶ Explorer les organisations du monde
- ▶ Se repérer dans le temps et dans l'espace
- ▶ Comprendre le fonctionnement d'un objet technique
- ▶ S'initier à la démarche scientifique
- ▶ Se sensibiliser aux questions de l'art
- ▶ Parcours Avenir

La visite

MAISONS DE COGNAC ANGÉRIENNES

De la 2^e moitié du 17^e siècle au début du 20^e siècle, Saint-Jean-d'Angély a été un port exportateur de cognac. Les gabares de la Boutonne, chargées d'eaux-de-vie des maisons de négoce et distilleries locales, menaient leur précieuse cargaison jusqu'à Tonnay-Boutonne où des bateaux de mer prenaient le relai.

Le musée consacre sa prochaine exposition temporaire à cette part de l'histoire de la ville dont la tradition viticole perdure.



2 ateliers créatifs au choix

L'atelier

CRÉE TON ÉTIQUETTE DE COGNAC



À la manière d'un graphiste publicitaire, les élèves créent leur propre étiquette en s'inspirant des grandes maisons de Cognac : choix de la forme, de la calligraphie, des ornements...

L'atelier

LE MYSTÈRE DE L'ASSEMBLAGE



Après une brève explication sur les techniques d'assemblage du maître de chai, les élèves imagineront une combinaison d'odeurs et de saveurs en mélangeant jus de fruits et sirops. Ils repartiront avec leurs recettes pour la faire découvrir à leurs parents.

Lien avec les programmes



Arts plastiques, histoire/géographie, sciences et technologie



Arts plastiques, histoire/géographie, physique-chimie, technologie, EPI



TPE, histoire/géographie, sciences et technique, arts plastiques

9. PROJET À L'ANNÉE

ANNÉE SCOLAIRE
2020-2021

Objectifs pédagogiques

- ▶ Concevoir et réaliser un projet
- ▶ Fréquenter un lieu patrimonial et artistique
- ▶ Rencontrer des artistes

LA CLASSE, L'ŒUVRE !

La classe, l'oeuvre ! est une opération des ministères de la Culture et de l'Éducation nationale qui repose sur la collaboration étroite entre une classe et un musée de proximité. Ce projet co-construit vise à :

- ▶ Étudier une ou plusieurs oeuvres du musée partenaire durant l'année scolaire,
- ▶ Imaginer des productions en lien avec l'oeuvre (textes littéraires, créations sonores, visuelles, chorégraphiques, etc.),
- ▶ Concevoir une médiation des œuvres étudiées, pouvant ensuite être présentée aux visiteurs lors de la **Nuit européenne des musées 2021**.

Ce dispositif répond aux ambitions du parcours d'éducation artistique et culturelle puisqu'il en conjugue activement ses 3 piliers : des rencontres (fréquentation des œuvres et parfois des artistes), des pratiques artistiques et des connaissances (dont l'élève doit s'emparer pour pouvoir les transmettre à son tour, lors de la Nuit européenne des musées).

Nous restons à votre disposition pour mettre en place avec vous vos idées de projets en lien avec l'Éducation artistique et culturelle. En tant qu'acteur de la culture et du patrimoine, nous pouvons vous mettre en relation avec des artistes professionnels qui interviendront en classe afin d'accompagner vos élèves dans leurs démarches créatives.

