

VISITES SCOLAIRES

à Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles



2	Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles et le service des publics	6	Choisir votre type de visite <i>Découvrir toutes les façons de visiter notre musée</i>	7	Choisir vos thématiques <i>Aborder les collections par un angle spécifique</i>	16	Outils pédagogiques <i>Des supports à votre disposition</i>	18	Projets de classe <i>La classe, l'œuvre ! La Grande Lessive® Le mois de l'artisanat</i>	21	Comment préparer sa visite <i>Savoir exploiter l'avant et l'après visite</i>	23	Règles de vie au musée <i>Pour passer une bonne visite</i>
---	---	---	--	---	--	----	---	----	--	----	--	----	--

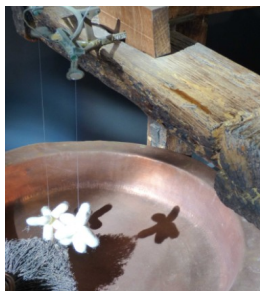
Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles

*Pour développer le sens de l'observation,
la curiosité et la créativité*

Le musée est un lieu d'apprentissage inédit qui suscite surprise et émotion. Basée sur l'expérience, la visite au musée permet à l'élève d'acquérir des compétences, des connaissances et des savoir-être. En passant les portes du musée, l'élève devient visiteur. Le contact avec les objets patrimoniaux est indispensable pour apprendre à observer, à écouter, à décrire, à comparer, à ressentir, à comprendre et à exprimer ses goûts. Il est utile de mettre en place avant, pendant et après la visite des conditions spécifiques pour favoriser la découverte et rendre l'expérience de visite la plus bénéfique pour l'apprentissage.



Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles présente de diverses et riches collections ainsi que des expositions temporaires aux thématiques variées pouvant être exploitées dans différentes disciplines.



Collections ethnologiques

Ouvert en 2017 sur le site d'une ancienne filature de soie, Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles met en valeur la culture et l'identité des Cévennes à travers son patrimoine matériel (outils, objets, faune...) et immatériel (coutumes, récits, légendes...).

La vie quotidienne et les savoir-faire sont mis en valeur par une scénographie contemporaine, retraçant l'histoire vivante de ce territoire rural entre passé et avenir.

Le **jardin ethnobotanique** et la partie arborée du parc sont complémentaires des collections du musée et représentatifs des végétaux utilisés autrefois quotidiennement en Cévennes.

Le service des publics

*Pour développer ou prolonger
vos propositions*

Le service des publics de Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles est constitué d'une responsable des publics, d'une chargée des publics et d'une enseignante détachée de l'Éducation nationale qui se tiennent à votre disposition pour organiser et animer votre venue au musée. Nous vous accompagnons lors de visites guidées pour découvrir les expositions temporaires ou lors de visites thématiques pour explorer les collections permanentes. Ces visites peuvent être prolongées pour les classes maternelles et primaires (*secondaires uniquement sur demande du professeur*) d'un atelier. Un dossier pédagogique vous est proposé pour chaque exposition. Nous vous offrons également la possibilité de développer des projets de classe pour répondre à des actions locales ou nationales (concours, Grande lessive®, « La classe, l'œuvre ! »...).



Nous contacter

Chargée des réservations

Adeline Saltet

adeline.saltet@alesagglo.fr

maisonrouge@alesagglo.fr

Chargée des publics

Laurine Lavaure-Lanco

laurine.lavaure@alesagglo.fr

Service éducatif

Frédérique Lefèvre Amalvy

Professeuse d'arts plastiques,

membre du Cercle d'étude Arts plastiques et formatrice

Collège Jean Moulin – Alès

frederique.lefevre-amalvy@ac- montpellier.fr

Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles

5 rue de l'industrie (piétons) | 35 grand rue (parking)

Saint-Jean-du-Gard

04 66 85 10 48

maisonrouge@alesagglo.fr

Choisir votre type de visite

*Découvrir toutes les façons
de visiter notre musée*

**Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles
accueille des groupes scolaires de la maternelle au lycée.
Les activités se font uniquement sur réservation.
Elles sont gratuites pour les écoles d'Alès Agglomération,
au tarif de 2€/élève hors agglomération.
L'accueil des groupes scolaires se fait du lundi au vendredi
de 9h à 12h et de 13h30 à 16h30.**

Visite en autonomie

Tous niveaux - Durée libre

Organiser soi-même sa visite en s'appuyant sur les supports pédagogiques proposés par le musée, pour découvrir les expositions temporaires ou les collections permanentes. Possibilité de prendre contact avec le musée pour préparer sa visite. Des supports de médiation peuvent être mis à disposition sur demande 15 jours avant la visite.

Visites et ateliers thématiques

Tous niveaux – 1 séance de 45 min à 1h30

Découvrir les expositions temporaires, les collections permanentes accompagné d'un médiateur qui favorise l'échange et le dialogue autour des objets. Des visites thématiques peuvent être spécifiquement conçues en complément d'un projet développé en classe en lien avec les collections : traditions, histoire, architecture, projets artistiques... La visite guidée se poursuit par un atelier pratique (classes maternelles et primaires uniquement).

Choisir vos thématiques

*Aborder les collections par
un angle spécifique*

Cycle 1

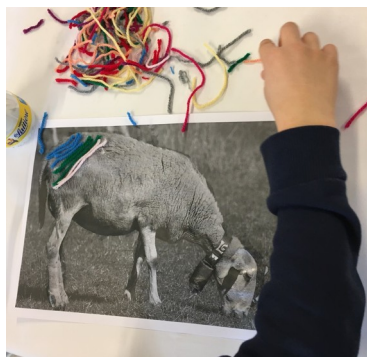
Les animaux des Cévennes

Découvrir les animaux sauvages et domestiques présents en Cévennes.

Atelier « Les animaux dans tous leurs états » :

jeux visuels autour des animaux avec
activité de collage
sur le thème du mouton.

**Mots-clés : monde du vivant,
faune sauvage, élevage**



Histoire d'objets – Le bois

Découvrir les objets du quotidien en Cévennes
sur le thème du bois avec écoute de comptines
et temps de croquis selon l'âge.

Atelier « Cabinet de curiosités » :

réalisation d'un petit cabinet de curiosités à l'aide
de visuels et d'objets sur le thème du châtaignier.

**Mots-clés : musée, collections,
questionner les objets**

La soie c'est doux mais ça vient d'où ?

(GS uniquement)

Découvrir l'origine et les usages de la soie, de la naissance du ver à soie à la fabrication de vêtements et accessoires, à travers l'histoire de Maison Rouge et de ses fileuses.

Atelier « Papillon mutant » :

réalisation d'un dessin de papillon, réel ou imaginaire, en s'inspirant des stades de la vie des vers à soie



OU Atelier « Des motifs par milliers » :

réalisation d'un bas de soie en version papier avec réflexion et travail sur les motifs, les textures et les couleurs.

Mots-clés : soie, histoire régionale, travail à la filature, tissage

Être un petit Cévenol au XIX^e siècle

(GS uniquement)

Découvrir le quotidien d'un enfant autrefois en Cévennes, à travers les collections du musée et autour des thématiques du jeu, de l'école ou du travail.

Atelier « Sabots et jeux d'antan, c'était comment avant ? » :

découverte des jeux en vogue au XIX^e siècle et parcours avec sabots en bois pour une immersion totale.

Mots-clés : histoire régionale, enfance, maison, travail, jeux, transmission, traditions

Cycle 2

Les animaux des Cévennes

Découvrir les animaux sauvages et domestiques présents en Cévennes.

Atelier « Les plaques muletières » :

jeux visuels autour des animaux et création d'une plaque muletière.

Mots-clés : monde du vivant, faune sauvage, élevage



Histoire d'objets – Le bois

Découvrir les objets du quotidien en Cévennes sur le thème du bois avec écoute de comptines et temps de croquis selon l'âge.

Atelier « Cabinet de curiosités » :

réalisation d'un petit cabinet de curiosités à l'aide de visuels et d'objets sur le thème du châtaignier.

Mots-clés : bois, musée, collections, questionner les objets



Histoire d'objets – Faire parler les objets

Découvrir divers objets et la façon dont ils sont exposés dans le musée, pour raconter une histoire, celle des Cévennes.

Atelier « Muséographe » :

création d'une exposition à l'échelle d'une boîte en carton, avec présentation d'objets vus durant la visite et de visuels thématiques.

Mots-clés : métiers du musée, collections, exposition, questionner les objets



La soie c'est doux mais ça vient d'où ?

Découvrir l'origine et les usages de la soie, de la naissance du ver à soie à la fabrication de vêtements et accessoires, à travers l'histoire de Maison Rouge et de ses fileuses.

Atelier « Papillon mutant » :

réalisation d'un dessin de papillon, réel ou imaginaire, en s'inspirant des stades de la vie des vers à soie.

OU Atelier « Des motifs par milliers » :

réalisation d'un bas de soie en version papier avec réflexion et travail sur les motifs, les textures et les couleurs.

Mots-clés : soie, histoire régionale, travail à la filature, tissage

Être un petit Cévenol au XIX^e siècle

Découvrir le quotidien d'un enfant autrefois en Cévennes, à travers les collections du musée et autour des thématiques du jeu, de l'école ou du travail.

Atelier « Sabots et jeux d'antan, c'était comment avant ? » :

découverte des jeux en vogue au XIX^e siècle et parcours avec sabots en bois pour une immersion totale.

Mots-clés : histoire régionale, enfance, maison, travail, jeux, transmission, traditions



Cycle 3

Être un petit Cévenol au XIX^e siècle

Découvrir le quotidien d'un enfant autrefois en Cévennes, à travers les collections du musée et autour des thématiques du jeu, de l'école ou du travail.

Atelier « Sabots et jeux d'antan, c'était comment avant ? » :
découverte des jeux en vogue au XIX^e siècle et parcours avec sabots en bois pour une immersion totale.

Mots-clés : histoire régionale, enfance, maison, travail, jeux, transmission, traditions

Le monde des collections

Explorer les concepts de muséographie, de scénographie et de conservation, et découvrir les métiers du musée.

Atelier « Muséographe » :
création d'une exposition à l'échelle d'une boîte en carton, avec présentation d'objets vus durant la visite et de visuels thématiques.

Mots-clés : métiers du musée, collections, conservation, scénographie, exposition, questionner les objets



L'âge industriel, le travail à la filature

Découvrir le fonctionnement d'une filature de soie au XIX^e siècle, à travers les conditions de vie et de travail des fileuses, avec évocation de l'architecture, des procédés techniques et des luttes syndicales.

Atelier « Fenêtres de filature » :

création d'une fenêtre de filature par un jeu de transparence et de superposition, inspirée des thèmes abordés en visite (ver à soie, travail, architecture, etc.).

OU Atelier « Le ver à soie envahit la filature » :

réalisation d'un récit, réel ou fictif, sur les thèmes de l'architecture, du ver à soie et/ou du travail à la filature, à la manière d'une planche de bande- dessinée.



Mots-clés : soie, révolution industrielle, histoire régionale, travail à la filature, architecture, BD

La gestion des ressources en Cévennes

Découvrir les trois ressources naturelles fondamentales pour l'Homme en Cévennes (animaux, végétaux, minéraux) et leurs usages.

Atelier « Land art » :

réalisation d'une œuvre en land art – procédé artistique en extérieur basé sur les éléments naturels – dans le parc du musée.

Mots-clés : exploitation des ressources, rapport de l'Homme à la nature, paysages construits, agriculture, élevage, questions environnementales, « art écologique »

Collèges et lycées

Le monde des collections

Explorer les concepts de muséographie, de scénographie et de conservation, et découvrir les métiers du musée.

Atelier sur demande.

Mots-clés : métiers du musée, collections, conservation, scénographie, exposition, questionner les objets

L'âge industriel, le travail à la filature

Découvrir le fonctionnement d'une filature de soie au XIX^e siècle, à travers les conditions de vie et de travail des fileuses, avec évocation de l'architecture, des procédés techniques et des luttes syndicales.

Atelier sur demande.

Mots-clés : soie, révolution industrielle, histoire régionale, travail à la filature, architecture, expression écrite

La gestion des ressources en Cévennes

Découvrir les trois ressources naturelles fondamentales pour l'Homme en Cévennes (animaux, végétaux, minéraux) et leurs usages.

Atelier sur demande.

Mots-clés : exploitation des ressources, rapport de l'Homme à la nature, paysages construits, agriculture, élevage, questions environnementales

Découverte de l'architecture

[cycle 3, collèges et lycées]

Comprendre l'architecture singulière de Maison Rouge, de l'ancienne filature à l'extension contemporaine créée pour le musée, à travers l'histoire et l'évolution du site.

Livrets de visite pour les élèves, adaptés à chaque niveau, pour une découverte en autonomie ou avec un guide.
Visite en extérieur. Durée : 1h-1h30.

Mots-clés : architecture, histoire régionale, révolution industrielle, aménagement paysager, monument historique, construction contemporaine



Outils pédagogiques

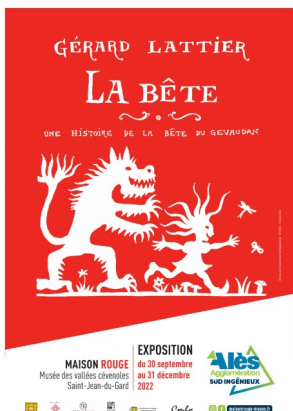
Des supports à votre disposition

Dossiers pédagogiques

Pour chaque visite thématique, nous mettons à votre disposition un dossier pédagogique général des collections ainsi qu'une fiche autour de la thématique choisie. Un dossier pédagogique est aussi édité à l'occasion de chaque exposition temporaire. Il est réalisé par l'équipe de médiation du musée en collaboration avec un enseignant de l'Éducation nationale.

Il s'adresse à **tous les niveaux**. Support pour préparer votre visite, le dossier pédagogique présente les thèmes de l'exposition, ses notions essentielles, des prolongements pédagogiques possibles par niveaux et par matières, des **références artistiques, culturelles, historiques, scientifiques** ainsi qu'une bibliographie et un lexique.

Il est envoyé à chaque établissement et est disponible sur demande auprès du service des publics du musée, ou en accès libre sur le site internet du musée.



Pistes PÉDAGOGIQUES

Mythes, contes et légendes :

On les trouve et dans toute culture, les mythes, les contes et les légendes sont de précieux outils de transmission du savoir. Tous ont en effet pour mission de véhiculer l'imaginaire et d'expliquer les connaissances sur le monde. On différencie :
Les mythes qui concernent une divinité ou un être surnaturel. Ils sont les fondations d'une culture, d'une civilisation.
Les contes qui racontent les événements, les comportements de l'humanité dans une société. Ils assurent une cohésion collective et véhiculent une morale.
Les légendes racontent des faits réels ou supposés réels qui ont eu lieu dans un lieu précis.
Les légendes racontent des valeurs dans une histoire et une géographie communes.

On ne peut concevoir la légende de la Bête de Bevaudais, sans l'histoire de la culture populaire, particulièrement influencée par les attitudes langagières de la Bête, qui s'inscrit dans le fait d'actualité pour ce fait et l'histoire de la Bête en 1910. On rappelle l'histoire de la Bête de Bevaudais. On voit, dans la figure de la Bête, un mélange de la culture de la Bête de Bevaudais. On voit, dans la figure de la Bête, un mélange de la culture de la Bête de Bevaudais. On voit, dans la figure de la Bête, un mélange de la culture de la Bête de Bevaudais.

Des représentations : La Bête de Bevaudais (représentation positive) – Les légendes de Bevaudais, racontées et illustrées par des artistes locaux, ont été recueillies et publiées par le musée de Bevaudais. Les contes de la Bête de Bevaudais ont été recueillis et publiés par le musée de Bevaudais.

Des textes et légendes : Les contes de la Bête de Bevaudais ont été recueillis et publiés par le musée de Bevaudais. Les contes de la Bête de Bevaudais ont été recueillis et publiés par le musée de Bevaudais.

Des images : Les images de la Bête de Bevaudais ont été recueillies et publiées par le musée de Bevaudais. Les images de la Bête de Bevaudais ont été recueillies et publiées par le musée de Bevaudais.

La Bête de Bevaudais continue de fasciner et d'inspirer de nombreux artistes, illustrateurs et auteurs. Il faut donc continuer l'histoire de la Bête de Bevaudais et de la culture de la Bête de Bevaudais. Cette histoire est partie de la culture et du folklore de la Bête de Bevaudais et qui restent dans l'histoire locale. Les contes de la Bête de Bevaudais ont été recueillis et publiés par le musée de Bevaudais.



Un mois, une œuvre

à la découverte des collections des Musées d'Alsès Agglomération

Chaque mois, notre service des publics vous propose de découvrir une œuvre de nos collections permanentes. À tour de rôle, vous explorez une œuvre du Musée du Colombier, du Musée-bibliothèque PAB et de Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles. La fiche propose une analyse fine de l'objet ou de l'œuvre du mois, des développements de thématiques et de notions, prolongés par des pistes pédagogiques par niveaux et par matières, une bibliographie et un lexique.

Il est envoyé aux établissements et disponible sur demande auprès de Frédérique Lefèvre-Amalyv.

COLLECTIONS PERMANENTES
Prochainement : Saugues 7 au 20 août 2020
Maison Rouge au 24.65.10.46
Lieux de l'histoire avec les amis(e)s de Cévennes

ENTRÉE LIBRE POUR LES SCOLAIRES
Maison Rouge au 24.65.10.46
sur reservations@musées2a.com



UN MOIS, UNE ŒUVRE

À la découverte des collections des Musées d'Alsès Agglomération
Les plaques militaires

Partie du harnachement des mules, les plaques militaires, autrefois appelées « laines », « laines », « phalènes » ou « cistes » sont des plaques rondes en bronze, cuivre ou laiton, souvent dorées et pouvant mesurer entre 12,8 et 17,2 cm de diamètre.

Elles sont connues depuis le VIII^e siècle mais il est probable qu'elles existent depuis plus longtemps. Elles ont été principalement utilisées par des militaires qui avaient de 4 à 20 mules.

ANALYSE

Quatre annelets étendent leurs ailes et forment un caducéiforme « cartouche ». Un soleil accompagné de rayons et de flamme(s) anime le centre de la plaque. Ce motif, assez commun, a peut-être été un départ un hommage au Roi de France et en particulier à Louis XV dont l'emblème était le soleil. Celui-ci possédait d'ailleurs un visage humain. Cet ensemble est constitué des armes de France et de Vain, che que figure à la pointe des ailes des anges : 1790. Le bord de la plaque est décoré de deux cercles, eux-mêmes entourés de petits arcs de cercle.

Les différents trous que l'on trouve en haut sont issus du système d'attache des plaques militaires : sont trois ou trois, une sur le front et deux en arrière sur la tête. Les trois rectangles étaient utilisés pour rattacher les plaques à la graine (ou barbe) au-dessous ou avec une simple boucle ou une manivelle (les reflets sont dus à l'usage de la diapositive) et enfin, l'usage de la manivelle, uniquement pour les ornements rattachés à l'aide d'une manivelle, d'un emporte-pièce ou d'un poinçon.

Les plaques militaires cévenoles se retrouvent de Mendre au nord-ouest à la région de Saive au sud-est des Cévennes. Les mulets pouvaient porter 120 à 150 kg chacun, ils étaient chargés de sel, d'huile, d'épices, de laine, de draps... dans un sens et ramenaient des céréales, du fromage, des châtignons, du bois pour les tonneaux, et des lentilles et autres légumes secs dans l'autre. Le mulet a été la clé de voûte du système commercial en Cévennes jusqu'à l'arrivée des routes carrossables et chemins de fer (1800). Il était réputé pour sa résistance, sa force et son agilité sur les terrains escarpés et les pistes étroites qui servaient les nombreux sites miniers ou les dactyles (chemins de transhumance).

Leur décoration correspondait à l'identité du militaire qui affichaient ses origines et/ou ses obédiences et/ou son richesse : grâce à la qualité des ornements des mules, il y a 3 catégories de plaques : les plaques à ornements ronds, les plaques hexagonales, les plaques rectangulaires, les plaques à ornements, mais aussi ou dorées (souvent gravées, parfois gravées...). Les plaques à décor profane.

PROLONGEMENTS

- Charles VAN LOO, *Val de Chase*, 1737, Musée du Louvre



À droite de la toile, une mule est vue de face. Elle possède un riche harnachement dont les lanières (plaques militaires, un mulet) sont ornées et un coussin noueux frangé de laine (ours ou oursin en occitan, qui est une poche garnie de foie que l'on attachait devant la queue de l'animal). La mule est sans doute chargée des denrées nécessaires à la restauration des chasseurs et de leur entourage venu participer à cette partie.

- Karel DUARON, *Mulets dans un auberge*, 1658-60



À gauche de la toile, une mule arbore également les trois plaques militaires, le plume et un couvre-tête frangé. Le militaire semble négocier les échanges et transports à venir.

- Jean de La Fontaine, *Livre I, Fable II, Les deux mulets*, gravure, 1668
- Deux mulets cheminant : l'un d'origine cherchait l'autre porteur l'argent de la gabelle. C'était à l'époque d'une charge à la tête. Mule voulu pour beaucoup en être.

À LIRE : Georges Dubouché, *Les plaques militaires*, Publication des Amis des Arts et Traditions Populaires du Muséum Central

VOCABULAIRE

Cartouche : ornement destiné à recevoir une inscription.
Héraldique : art, étude des blasons, des armoiries.
Falène : toile - rare - savet du pouille.
Coussin de mulets : caravane formée d'un mois à bêtes, enroulés de manière très ardue, le mulet le plus robuste et équipé (le siège) en selle, selon le relief et le climat, une coule pouvait parcourir en 20 et 40 jours.

THÉMATIQUES PLASTIQUES

L'espace, le format : l'argenterie, la composition, le cartouche, le cadre, le fond... sont autant de notions que l'on peut aborder à partir d'une plaque militaire.

Le support : quelle le papier sous aller vers des supports originaux (carton, métal, bois...) ouvre les possibilités et son environnement. Usage d'outils nouveaux. Il s'agit d'écarter, creuser, tracer, griller, encre... apprendre à multiplier son geste à des fins créatives.

Le relief, le grain, la matérialité : la gravure, outre sa précision, offre la possibilité de réaliser des tampons, des empreintes, des traces, de travailler le multiple, la série, l'original et la copie.

L'identité : il s'agit de s'interroger sur ce qui nous renvoie au-delà de l'autoportrait et à l'issue du portrait cherché (ou filtré) à l'aide de questions qui permettent de dégager des aspects de la personnalité, les goûts et les préférences). Quel bilan, armé(e) pourraient définir ce que je suis, les valeurs que je défends ? Ce travail permet de passer de l'écrit à l'image.

L'ornement, la décoration : les motifs décoratifs, la forme, les couleurs... sont des ornements esthétiques et géométriques dans l'espace ou il est intéressant de faire expérimenter ce que elles approchent les notions de formes, rythmes, compositions, répétitions...

AUTRES THÉMATIQUES

En France : Les récits d'aventure en Cévenne et le voyage et l'histoire en Cévenne peuvent être abordés en racontant un parcours militaire. Les sentences et laines d'écrit sont également très intéressantes à analyser et à créer.

En Histoire : En Cévenne, l'époque de la Révolution industrielle permet d'observer les changements à l'œuvre au niveau national et de leur impact sur un milieu rural.

En Géographie : En Cévenne, habiter un espace à faible densité et à haute contrainte naturelle et en Cévenne, l'habitat du monde peuvent s'expliquer sur un exemple concret et local : l'évolution des Cévennes.

Projets de classe

Quelques projets réalisés avec vos classes

« La classe, l'œuvre ! »

Initiée par les Ministères en charge de la culture et de l'éducation, l'opération « La classe, l'œuvre ! » offre à des classes la possibilité de construire un projet d'éducation artistique et culturelle à partir de l'étude d'œuvres d'art ou d'objets issus des collections des musées. Les projets sont présentés lors de la Nuit européenne des musées.

En 2022, les élèves de CE2, CM1 et CM2 de l'école des Plantiers et les 6^e du collège Marceau Lapierre de Saint-Jean-du-Gard ont travaillé sur un projet entre histoire et artisanat, aux côtés de l'artiste Amanda Goicovic, autour d'un seul et unique objet : la corbeille utilisée pour le transport vers la filature. Un projet présenté lors de la Nuit Européenne des musées.



La Grande Lessive®

Créée en 2006 par la plasticienne Joëlle Gonthier, La Grande Lessive® est une installation artistique éphémère réalisée deux fois par an dans le monde entier.

Elle propose de tendre des fils pour y suspendre, à l'aide de pinces à linge, des réalisations plastiques au format A4 et en deux dimensions (dessins, peintures, images numériques, collages, poésies visuelles, etc.) conçues autour d'une thématique commune.

Ses objectifs sont la promotion de la pratique artistique, de l'éducation et de l'enseignement artistiques, le soutien à la création contemporaine et le développement du lien social.

Chaque année, Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles invite les écoles du territoire à participer à La Grande Lessive® et propose son parc comme écrin aux réalisations des classes des environs.



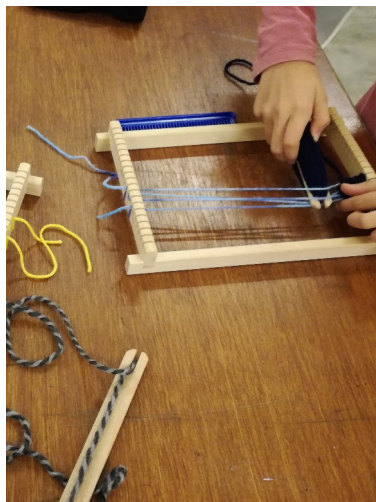
Le mois de l'artisanat

En 2018, Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles a mis en place « Le mois de l'artisanat », une rencontre annuelle entre les scolaires et des artisans du territoire.

Tout au long du mois de mars et de novembre, les classes viennent au musée découvrir l'artisanat local lors d'un atelier pratique avec un artisan, précédé d'une visite des collections adaptée au métier concerné.

En 2022, le musée a accueilli 285 élèves, de la grande section jusqu'à la 6^e, qui ont pu s'essayer au tissage, au travail du cuir, ainsi qu'à la poterie.

Avec ce dispositif, Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles invite les enseignants à imaginer des projets de classe en amont ou après la venue au musée.



Comment bien préparer sa visite au musée

AVANT

1. Contacter le musée

- prendre connaissance des modalités pratiques (horaires, consignes, etc.) ;
- définir la forme de la visite (simple ou associée à un atelier de pratique) ;
- définir la thématique de visite.

2. Déterminer les objectifs

d'apprentissage en lien avec les activités réalisées en classe ou le(s) projet(s) développé(s).

3. Faire soi-même la visite sans les élèves ou s'appuyer sur les ressources mises à disposition par le musée

> Repérer l'organisation de l'exposition :

Quel est le domaine concerné : art, histoire, sciences, techniques, etc. ?

Comment les œuvres et objets sont-ils ordonnés : par date, par thème, par courant artistique ? De quelle période historique s'agit-il ? De quel fait de société traite-t-elle ?

Quelle est la fonction des œuvres et objets présentés : esthétique, fonctionnelle, documentaire, testimoniale, etc. ?

> Faire le lien entre les notions artistiques, historiques, sociétales, géographiques ou culturelles traitées en classe et les œuvres ou objets exposés :

Quelle description peut-on en faire d'un point de vue artistique : espace, forme, couleur, lumière, support, mouvement, temps, matière, graphisme, etc. ?

En quoi est-ce une œuvre ou un objet représentatif de son époque ? De la société à un moment donné ? De l'aire géographique concernée ?

> Choisir plusieurs œuvres ou objets emblématiques, en lien avec les objectifs d'apprentissage poursuivis et les analyser :

Description formelle, matériaux, techniques employées, identification des choix artistiques de l'artiste en lien avec son message, de l'intérêt scientifique, historique, spécifique de cet objet pour les élèves...

> S'en servir comme point d'appui ensuite, lors de la visite des élèves

Savoir exploiter l'avant et l'après visite

4. Regrouper les connaissances à faire acquérir à ses élèves :

Recherches préalables sur le ou les artiste(s), sur le ou les style(s) et courant(s) artistique(s) traversés, les techniques utilisées, le contexte historique, etc.

5. Préparer ses élèves :

- quelles sont les attitudes à avoir dans un musée : ce qu'il ne faut absolument pas faire, les questions que l'on peut poser, etc. ?
- qu'est-ce qu'un musée : missions, choix du lieu, organisation des collections, métiers, etc. ?
- présentation de l'exposition, du ou des artiste(s), des thématiques et/ou mouvements artistiques.

PENDANT

6. Accompagner le guide pendant la visite :

- être attentif à ses élèves pendant la visite ;
- tout en respectant le discours du guide, faire régulièrement des liens entre ce qu'ils voient et ce qu'ils font en classe pour donner du sens à l'expérience.

APRÈS

7. Faire un retour en classe du vécu de chacun :

- les connaissances acquises ;
- les relations tissées entre l'expérience de visite et les apprentissages ;
- les traces à organiser (sur quel support, sous quelle forme) ;
- les prolongements possibles (nouvelle activité plus complexe qui exploite la visite effectuée et ses découvertes).

Les règles de vie au musée

Pour passer une bonne visite

Le musée est souvent considéré comme un lieu sacré auquel il n'est possible d'accéder qu'en possession de certains codes. Pourtant, il est un lieu de vie, d'échange et de partage accessible à tous. Le reste est une affaire de bon sens. Ce qui doit primer dans une visite c'est le respect des autres et le respect des œuvres. Les missions du musée sont par essence opposées : conserver des collections pour les transmettre aux générations futures (ce qui supposerait de les garder en réserve) tout en les rendant accessibles au public. Veiller à minimiser les risques de dégradation des œuvres lors de leur exposition est donc une priorité des musées.



Pour profiter de sa visite

Prendre le temps de regarder les objets
Poser des questions
Partager ses impressions
Regarder les détails
Avoir le droit d'aimer ou de détester
S'asseoir
Imaginer des histoires autour
d'un objet ou d'une photographie

Pour permettre à tous de profiter d'une bonne visite

Parler doucement dans le musée pour ne pas
perturber la visite des autres visiteurs

Pour protéger les œuvres du musée qui appartiennent à tous

Les œuvres des musées sont uniques et fragiles, quels que
soient leurs matériaux de fabrication. C'est pour cette raison
que, pour les protéger, il ne faut pas les toucher, ni s'appuyer
sur les vitrines pour ne pas risquer de les bousculer. Courir
ou manger dans le musée risquerait de provoquer un
accident et d'endommager des œuvres. Il est aussi
préférable de laisser son sac à dos à l'entrée pour ne pas
risquer de heurter un objet sans le vouloir.

Réserver votre visite

Pour tous les niveaux, du cycle 1 au lycée :

contacter Adeline Saltet, chargée des réservations :
maisonrouge@alesagglo.fr

Pour des projets spécifiques :

contacter Laurine Lavaure-Lanco, chargée des publics :
laurine.lavaure@alesagglo.fr

Maison Rouge – Musée des vallées cévenoles
est géré par Alès Agglomération.

Découvrez également les collections d'art moderne et
contemporain du Musée-bibliothèque Pierre André Benoit,
ainsi que les collections archéologiques et de Beaux-Arts
du Musée du Colombier.

