

MUSÉE DE LA COUR D'OR

METZ MÉTROPOLE

SERVICE DES PUBLICS

INSPIRE ME  
LA MÉTROPOLE TZ

# ÉCOLES

PROGRAMME DES ACTIVITÉS

ANNÉE SCOLAIRE 2019-2020



DANS LES SALLES  
D'EXPOSITION  
DU MUSÉE CHACUN PEUT

AIMER ~~CRIER~~ RÊVER  
MANIPULER RÉFLÉCHIR  
~~COURIR~~ S'INTERROGER  
MIMER PHOTOGRAPHER ~~AVEC FLASH~~  
IMAGINER RIRE TÉLÉPHONER  
DISCUTER ÉCOUTER S'ÉMERVEILLER  
~~MANGER~~ DÉTESTER DÉCOUVRIR  
ÉCHANGER DESSINER  
REGARDER FLÂNER ~~TOUCHER~~  
S'ÉMOUVOIR  
~~BOIRE~~ VOIR OBSERVER ~~FUMER~~  
SE DÉLECTER SE REPOSER  
S'INDIGNER PRENDRE SON TEMPS

# SOMMAIRE

COMMENT RÉSERVER ?

4

ACTIVITÉS PROPOSÉES  
PAR LE SERVICE DES PUBLICS

5

PARCOURS DÉCOUVERTE ENCADRÉS

5

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS  
GALLO-ROMAINES

6 > 8

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS  
MÉDIÉVALES

9 > 11

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS  
BEAUX-ARTS

12 > 15

INFORMATIONS PRATIQUES

16

# COMMENT RÉSERVER ?

**Les réservations seront ouvertes à partir du lundi 2 septembre 2019.**

Le musée est ouvert lundi, mercredi, jeudi et vendredi pour les scolaires de 9h à 12h30 et de 13h45 à 17h.



Pour les visites en autonomie ou encadrées, **les réservations se font uniquement par internet via le site du Service des publics : [reservation-musee.metzmetropole.fr](http://reservation-musee.metzmetropole.fr)**



**Toute réservation doit s'effectuer au minimum trois semaines à l'avance.**

**Il est impératif de réaliser une réservation par classe et par activité.** Une fois votre visite validée vous recevrez une confirmation automatique à conserver.

Pour toute question relative au calendrier et à l'organisation des visites, contactez le Service des publics : [musee-accueil-publics@metzmetropole.fr](mailto:musee-accueil-publics@metzmetropole.fr)

Les enseignants chargés de mission au Service des publics répondent à vos questions d'ordre pédagogique par courriel : [musee-accueil-publics@metzmetropole.fr](mailto:musee-accueil-publics@metzmetropole.fr)

**Les visites encadrées sont payantes au tarif de 30€ par classe** (accueil du groupe par un médiateur et mise à disposition d'un livret par élève et d'un livret enseignant), celles en **autonomie** sont **gratuites** et uniquement **accessibles jusqu'à fin février** (livrets à imprimer par vos soins).

**L'enseignant reste responsable de sa classe durant la visite quel que soit le type d'activité.**



**Chaque année l'équipe du Service des publics développe des outils et visites pour des publics à besoins spécifiques.**

**N'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements !**



## ACTIVITÉS PROPOSÉES PAR LE SERVICE DES PUBLICS :

**Le musée propose 34 visites encadrées de la maternelle au CM2.**

30 € par visite et par classe.

## PARCOURS DÉCOUVERTE ENCADRÉS

**JE DÉCOUVRE LE MUSÉE** (Cycles I, II et III, 1h30)

Parcours pour une approche globale des collections avec, en fil directeur, la représentation de l'enfant de l'époque gallo-romaine aux Temps modernes.

**!** Ce parcours n'est possible que de septembre à fin février.

**ANIMAUX AU FIL DU TEMPS** (Cycles I, II et III de 1h à 1h30)

Parcours à la découverte des animaux sculptés ou peints, de l'Antiquité au XVIII<sup>e</sup> siècle.

**!** Ce parcours n'est possible que de septembre à fin février.

**HISTOIRES D'EAUX À CROQUER** (CE1-CE2, 1h15)

Parcours dans les collections gallo-romaines et Beaux-Arts XX<sup>e</sup> siècle sur le thème de l'eau. La classe sera amenée à mimer, dessiner et décalquer devant la vaisselle, les stèles gallo-romaines et deux tableaux.

**!** Pour effectuer cette visite, chaque élève aura réalisé en classe au préalable un carnet de croquis (détail de la fabrication au moment de la réservation).

**LA MUSÉOGRAPHIE**

**Cycle III, Histoire des Arts, 1h30 à 1h45**

**NOUVEAU**

Présenter des œuvres, des vestiges archéologiques et historiques relève de la muséographie. Il a fallu choisir des œuvres à exposer, réfléchir à un accrochage, à l'aménagement du circuit, à la signalétique, aux textes explicatifs. Les élèves devront s'interroger, observer, partager leur point de vue tout au long de cette visite puis mettre en pratique lors d'un atelier.

**!** Ce parcours n'est possible que de septembre à fin février.

# ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS GALLO-ROMAINES

## ÊTRE UN ENFANT À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE :

### UNE JOURNÉE AVEC SACER

Encadrée (Possibilité d'autonomie de  
septembre à fin février uniquement)

Cycles II et III, 1h30

En compagnie de Sacer, petit garçon gallo-romain, les élèves sont amenés à découvrir les thermes, ainsi que la vie quotidienne et le décor intérieur d'une maison.

## C'EST TOUT ROND

Maternelle, 45 min à 1h

Où se cache la forme ronde dans les salles gallo-romaines ? Par l'observation et une approche ludique, les enfants découvriront : mosaïques, vêtements, bijoux, monnaies, lampes à huile, clefs et serrures.

Propositions d'activités plastiques, de motricité et de maîtrise de la langue en prolongement.

## LA MAISON GALLO-ROMAINE ET SON DÉCOR

Cycle III, 1h30

Murs *in situ*, portique, stèles, mosaïques, peintures murales et objets archéologiques nous offrent de précieuses indications sur les matériaux, les techniques, les outils et les métiers de l'art de construire et décorer les maisons de cette époque.

## L'ALIMENTATION EN EAU DE DIVODURUM ET DE SES THERMES

Cycle III, 1h30

Murs, baignoires et bassins, égout collecteur conservés *in situ* permettent aux élèves d'enquêter sur les thermes et de comprendre leur fonctionnement (disposition des salles et rituel du bain, chauffage, approvisionnement et évacuation des eaux).

Faire un cercle  
avec des cubes



Découverte  
des tablettes  
de cire

## LE REPAS À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

Cycle II, 1h15 et cycle III, 1h30

Que mangeaient les Gallo-Romains ? À quoi pouvaient servir les coupelles, amphores, cruches ? Pour quels aliments ou boissons ? Activités : manipulation d'une meule et d'un mortier.

## LIRE ET ÉCRIRE À L'ÉPOQUE GALLO-ROMAINE

Cycle II, 1h15

La lecture de stèles amène à découvrir les supports et les outils de l'écriture. La classe manipule des tablettes de cire, du papyrus, du parchemin et des roseaux pour expérimenter cette autre façon d'écrire.

Les murs  
des thermes



## JE DÉCOUVRE LES THERMES DE DIVODURUM AVEC CURMILLA

Cycle II, 1h30

Curmilla, héroïne gallo-romaine d'un dessin animé, se prépare pour se rendre pour la première fois aux grands thermes nouvellement construits. Suivons-la pour retrouver *in situ* cet endroit (murs, bassins, décors) et les objets de parure et de toilette qu'elle utilise dans le film.

## LA GLADIATURE

Cycle III, 1h30

Qui sont ces gladiateurs acclamés dans l'amphithéâtre gallo-romain ? Quelles armes utilisaient-ils ? À partir de la mosaïque découverte place Coislin à Metz et du médaillon de Cavillargues, les élèves découvriront cet univers puis manieront glaive et bouclier.

On combat comme des gladiateurs



## JOURS DE LA SEMAINE ET DIVINITÉS ROMAINES

Cycles I et II, 1h15, cycle III 1h30

Quel dieu pour quel jour ? À partir des monuments sculptés et de jeux de reconstitution, identifions les sept divinités grâce à leurs attributs, mettons en relation leurs noms avec ceux des jours, puis mémorisons leur emplacement selon la ronde des jours.



Tambour des divinités de la semaine

## DE LA MUSIQUE CHEZ LES GALLO-ROMAINS

Cycle II et III, 1h30

Tibia double, flûte de Pan, cor, lyre, disque sonore, sistre... agrémentaient de leurs sons les multiples activités quotidiennes des Gallo-Romains. Les instruments se dévoilent à travers l'observation des stèles, la manipulation d'objets et l'écoute musicale.



Comment souffler dans une flûte de pan ?

# ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS MÉDIÉVALES

## ARMES ET ARMOIRIES AU TEMPS DES CHEVALIERS

Cycle III, 1h30

Dans l'hôtel particulier de Philippe Le Gronnais et à partir de sculptures, décors peints et objets archéologiques, abordons le thème de la chevalerie, comparons les costumes militaires et les armes, observons monture et harnachement, distinguons joutes et tournois, puis initiions-nous à la science des blasons.



On manipule une côte de maille

## CONSTRUIRE UNE ÉGLISE AU MOYEN-ÂGE

Cycle III, 1h30

Construire plus haut et faire pénétrer plus de lumière, tel est le challenge des architectes médiévaux. Manipulons les maquettes et comparons dessins, visuels et éléments authentiques pour comprendre le passage de l'art roman à l'art gothique.



On construit un arc en plein cintre

## LES PLAFONDS PEINTS AU BESTIAIRE Encadrée (Possibilité d'autonomie de septembre à fin février uniquement)

Cycles I, II et III, 1h à 1h30

Que nous racontent la sirène, le cerf-poisson, le hérisson, l'aigle, la licorne et bien d'autres ? Ce bestiaire nous invite au dessin et favorise l'imagination.



Les étranges créatures du plafond médiéval



Saint Georges  
tue le dragon

## ANIMAUX ÉTRANGES AU MOYEN ÂGE

Cycle III, 1h30

Partez à la découverte des serpents, des dragons, des lions, des sirènes... qui ornent plaques boucles, linteaux de portes, chapiteaux de colonnes et clefs de voûte. Percez les mystères des symboles et des légendes qui les entourent.

## LA VIE QUOTIDIENNE AU MOYEN-ÂGE

Cycle III, 1h30

Comment vivaient les bourgeois messins au Moyen Âge ? Entrons dans leurs demeures et dressons la table devant la cheminée. Animation avec manipulation de vaisselle médiévale authentique.



Comment dresser  
la table au Moyen Âge ?



Couvercle de coffret : histoire de la châtelaine de Vergy, deuxième quart XIV<sup>e</sup> siècle

## HISTOIRE DE LA BELLE DAME DE VERGY

Cycles II, 1115 et cycle III, 1130

Le chevalier saura-t-il garder le secret de sa dame ? Il en avait pourtant fait le serment. Images séquentielles, décryptage du langage codé des gestes, mime, textes à bulles nous aident à reconstituer cette histoire très en vogue au Moyen Âge, qui, telle une bande dessinée, se révèle sur les médaillons en ivoire d'un coffret du XIV<sup>e</sup> siècle. Laissons enfin la musique et le chant des troubadours nous charmer par un extrait en vers tiré d'un manuscrit courtois.

## SUR LES TRACES DES MÉROVINGIENS

Cycle III, 1130

Jouons à l'historien (étude de cartes, frises et textes), à l'archéologue (analyse de tombes) et au conservateur (observation d'objets) pour aborder la fin du monde romain, la vie quotidienne et quelques grands personnages de la période mérovingienne.

Enquête  
sur les squelettes



# ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS BEAUX-ARTS



Une composition florale de groupe

On joue avec les couleurs

## FAITES DES FLEURS !

Cycle II et III, 1h15

Parcours insolite sur les fleurs où l'enfant s'intéressera à la sculpture sur pierre et sur bois, la marqueterie et la peinture. Puis réalisations collectives devant les œuvres abordées.

## LES ANIMAUX DE LA FERME

MS, GS, CP, CE1, 1h à 1h15

Retrouvons les animaux de la ferme dans différents tableaux. Observons-les, écoutons leur cri, recomposons les familles. Sont-ils recouverts de poils, de plumes ou de laine ?

## DE TOUTES LES COULEURS

Maternelle, 45 min à 1h

Partons sur les traces des couleurs dans un voyage au cœur de différents tableaux du XX<sup>e</sup> siècle. Couleurs chaudes ou froides, dégradé de couleurs, ressenti, émotions et créativité de l'enfant seront au programme. Propositions d'activités variées en prolongement.



Jeu des familles d'animaux





## LA RENAISSANCE

CM, 1h15 à 1h30

Découvrir différents aspects de la Renaissance à travers le décor intérieur, l'architecture et la peinture. Comprendre les apports de la Renaissance : le développement du portrait, le travail de construction d'une œuvre et la perspective, l'apport de la peinture à l'huile et de la toile. Observations, échanges, dessins et manipulations agrémentent la visite.

On étudie la composition d'une œuvre

## LES CINQ SENS

MS, GS, CP, 1h

Explorer les cinq sens à travers trois tableaux du XVII<sup>e</sup> et du XIX<sup>e</sup> siècle. Regarder autrement ; associer des matières, bruits, des odeurs aux tableaux ; imaginer des goûts ; toucher des tissus, du métal, de la mousse et des écorces.

## LE PAYSAGE EN PEINTURE

Cycle III, 1h30

Que nous raconte un paysage ? Comment est-il organisé ? Quelles sont les intentions du peintre ? Premier plan, second plan, arrière-plan, techniques employées, couleurs, ressenti de l'élève seront abordés.

On teste les matériaux par le toucher





On cherche à deviner  
les fables

## PORTRAIT DE LOUIS XIV ET ŒUVRES PEINTES DU XVII<sup>e</sup> SIÈCLE

Cycle III, 1h30

La classe enquête sur les différents genres en peinture et analyse le portrait royal au message politique fort. Louis XIV, jeune, pose en roi conquérant et victorieux. Activités : dessin, mime avec perruque et canne.

## DEUX FABLES DE LA FONTAINE

Cycles II et III, 1h15

Par l'observation de deux tableaux de J.-B. Oudry, peintre animalier du XVIII<sup>e</sup> siècle, les élèves reconstituent la fable du Loup et de l'Agneau et celle du Renard et de la Cigogne, sans connaissance préalable des œuvres de La Fontaine.

## LA LEGENDE DU GÉANT REPROBUS

Cycles II, 1h15 et cycle III, 1h30

Cherchons, par le jeu des couleurs, des dimensions, des gestes et du mime à situer différents moments de la vie de Reprobis présents sur ce tableau flamand du XVI<sup>e</sup> siècle. Discernons le sens caché des innombrables et étranges créatures qui peuplent cette toile et rappellent le style de Jérôme Bosch.

## LA KERMESE FLAMANDE (XVII<sup>e</sup> SIÈCLE)

Cycles I, II et III, 1h30

Au son de la cornemuse, coiffés comme les personnages, les élèves miment la scène centrale et revivent l'ambiance d'une fête villageoise. Activités : dessins, danses et jeux d'observation.

## COROT, DELACROIX ET AUTRES PEINTRES DU XIX<sup>e</sup> SIÈCLE

CM, 1h30

À partir du tableau de Corot, découverte des principes académiques indispensables pour exposer au Salon. La classe, constituée en jury, évalue d'autres tableaux selon ces critères.



## LE PORTRAIT PEINT

Cycles II et III, 1h15

Qu'est-ce qu'un portrait ? Un autoportrait ? Quel est le message derrière ce portrait ? Activités : devinette, dessins, mime avec perruque et canne.

## À LA DÉCOUVERTE DE LA PEINTURE NON FIGURATIVE

Cycle III, 1h15 à 1h30

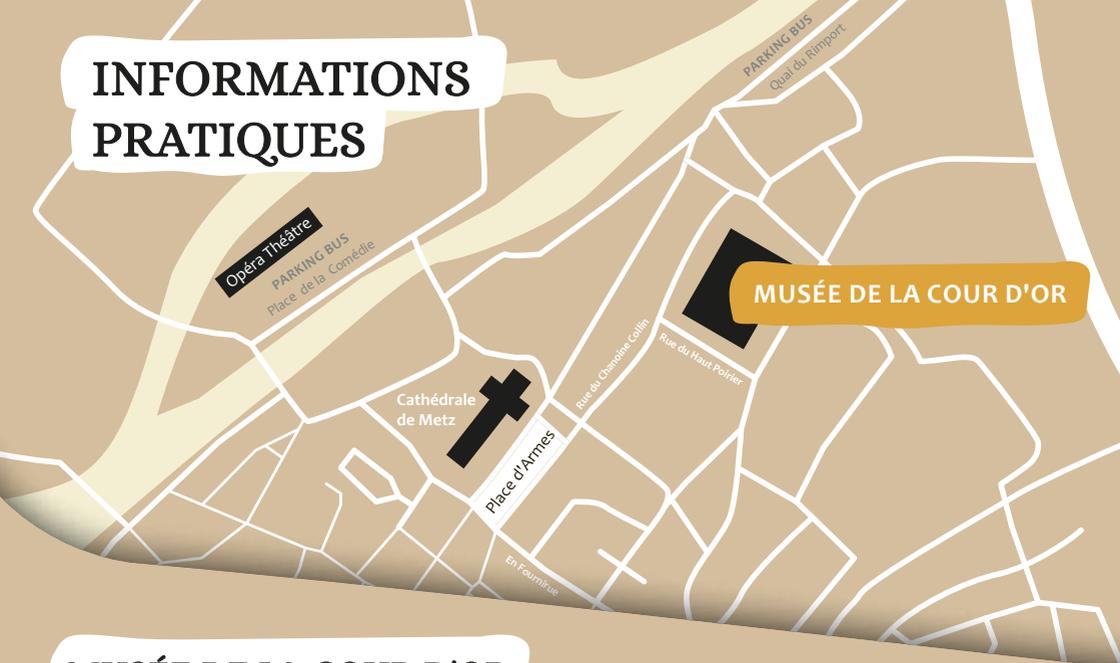
Peindre la nature et le mouvement de la vie sans représentation formelle, telle est la démarche des peintres non figuratifs de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Touche, geste, couleur, matière, épaisseur, fluidité seront abordés puis réinvestis dans des réalisations par groupes devant les œuvres observées.



Louis XIV prend la pose



# INFORMATIONS PRATIQUES



## MUSÉE DE LA COUR D'OR

Musée de La Cour d'Or – Metz Métropole  
2 rue du Haut Poirier – 57000 Metz

**SITE INTERNET :**  
[musee.metzmetropole.fr](http://musee.metzmetropole.fr)

**OUVERTURE :**  
LUNDI, MERCREDI, JEUDI, VENDREDI,  
SAMEDI ET DIMANCHE DE 9H À 12H30  
ET DE 13H45 À 17H

**FERMETURE :** MARDI

**TARIF :**  
Normal adulte : 5 €  
Gratuité sur présentation  
de la carte enseignant.

## SERVICE DES PUBLICS

Musée de La Cour d'Or – Metz Métropole  
2 rue du Haut Poirier – 57000 Metz

**COURRIEL :**  
[musee-accueil-publics@metzmetropole.fr](mailto:musee-accueil-publics@metzmetropole.fr)

**SITE DE RÉSERVATION INTERNET :**  
[reservation-musee.metzmetropole.fr](http://reservation-musee.metzmetropole.fr)

**OUVERTURE POUR LE PUBLIC SCOLAIRE :**  
LUNDI, MERCREDI, JEUDI, VENDREDI  
DE 9H À 12H30 ET DE 13H45 À 17H

## TARIFS POUR LES VISITES SCOLAIRES

**VISITE EN AUTONOMIE : GRATUITÉ**  
Mise à disposition d'un dossier numérique  
en fonction de l'activité choisie.

**VISITE ENCADRÉE : 30 € par classe et par activité**  
Accueil du groupe par un médiateur et mise  
à disposition d'un livret par élève.