MUSÉE DE LA COUR D'OR

METZ MÉTROPOLE

SERVICE DES PUBLICS

INSPIRE METZ
LA MÉTROPOLE

ÉCOLES

PROGRAMME DES ACTIVITÉS

ANNÉE SCOLAIRE 2020-2021

MUSÉE DE LA COUR D'OR
Metz Métropole

échanger
comprendre
apprécier
imaginer
dessiner
Ressourcez-vous au
musée de La Cour d'Or
manipuler

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›10

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS BEAUX-ARTS 11›14

INFORMATIONS PRATIQUES 16

COMMENT RÉSERVER ?

Les réservations seront ouvertes à partir du mardi 1er septembre 2020.

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**

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), celles en **autonomie** sont **gratuites** et uniquement **accessibles jusqu'à fin février 2021 (livrets à imprimer par vos soins).**

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

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

L'enseignant reste responsable de sa classe durant la visite.

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 36 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^{e} 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^{e} 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, 1h30 environ

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 (faisable en autonomie jusqu'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 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.

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).

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.

Les murs des thermes

Une colonne antique

Découverte d'une voûte gallo-romaine

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.

Faire de la farine

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.

Un gladiateur de type rétiaire

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 ?

ARTISANS ET COMMERÇANTS

→ **Cycle III, 1h30**

Comment les marchandises arrivent-elles à Metz à l'époque gallo-romaine ? Les élèves mènent l'enquête sur les commerçants et les artisans grâce aux indices représentés sur les stèles.

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.

MOSAÏQUES AU CUBE NOUVEAU !

→ **Cycle III - Mathématiques, arts plastiques, histoire, Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI), projet 100% EAC, 1h30**

Première visite tournée vers les mathématiques ! Révision du vocabulaire lié au cube et repérage des symétries sur les mosaïques antiques seront au programme tout comme des manipulations de cubes et des dessins de figures par symétrie. De nombreux prolongements à cette visite sont possibles de façon pluridisciplinaire.

Autour de la mosaïque

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS MÉDIÉVALES

Un groupe sculpté

LES PLAFONDS PEINTS AU BESTIAIRE

→ **Encadrée (faisable en autonomie jusqu'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 créatures du plafond

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 initions-nous à la science des blasons.

CONSTRUIRE UNE ÉGLISE AU MOYEN ÂGE

→ **Cycle III, 1h30 au musée en visite encadrée**

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.

SUR LES TRACES DES MÉROVINGIENS

→ **Cycle III, 1h30**

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.

On construit un arc en plein cintre

Comment dresser
la table au Moyen Âge ?

LA VIE QUOTIDIENNE AU MOYEN ÂGE

→ Cycle III, 1h30

Comment vivait la bourgeoisie messine au Moyen Âge ? Entrons dans leurs demeures et dressons la table devant la cheminée. Animation avec manipulation de vaisselle médiévale authentique.

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.

Le Graoully

HISTOIRE DE LA BELLE DAME DE VERGY

→ Cycle II, 1h15 et cycle III, 1h30

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 XIVe siècle. Laissons enfin la musique et le chant des troubadours nous charmer par un extrait en vers tiré d'un manuscrit courtois.

ACTIVITÉS DANS LES COLLECTIONS BEAUX-ARTS

Composition collective sur le thème des fleurs

VOYAGE DANS LES VISAGES DU MUSÉE

NOUVEAU

→ Cycle I, 40 à 50 mn

Observons les personnages d'un vitrail, de deux tableaux et d'une sculpture du XIX[e] siècle pour parler des différents éléments qui composent un visage : sourcils, yeux, nez, bouche, oreilles et cheveux. Puzzles, manipulations et memory complètent cette approche.

FAITES DES FLEURS !

→ Cycles 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.

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[e] siècle. Couleurs chaudes ou froides, dégradé de couleurs, ressenti, émotions et créativité de l'enfant seront au programme. Propositions d'activités variées en prolongement.

Jouer avec les couleurs froides

Stockage de foin pour nourrir les animaux

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 ?

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^{e} siècle. Touche, geste, couleur, matière, épaisseur, fluidité seront abordé puis réinvestis dans des réalisations par groupes devant les œuvres observées.

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.

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.

Une mode étrange...

LES CINQ SENS

→ MS, GS, CP, 1h

Explorer les cinq sens à travers trois tableaux du XVII[e] et du XIX[e] 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.

On teste les matériaux par le toucher

LA LÉGENDE DU GÉANT REPROBUS

→ Cycle 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 Reprobus présents sur ce tableau flamand du XVI[e] siècle. Discernons le sens caché des innombrables et étranges créatures qui peuplent cette toile et rappellent le style de Jérôme Bosch.

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.

Qui est Reprobus ?

Louis XIV
est de retour

PORTRAIT DE LOUIS XIV ET ŒUVRES PEINTES DU XVII[e] 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.

LA KERMESSE FLAMANDE (XVII[e] SIÈCLE)

→ **Cycles I, II et III, 1h15 à 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 et jeux d'observation.

DEUX FABLES DE LA FONTAINE

→ **Cycles II et III, 1h15**

Par l'observation de deux tableaux de J.-B. Oudry, peintre animalier du XVIII[e] 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**.

COROT, DELACROIX ET AUTRES PEINTRES DU XIX[e] SIÈCLE

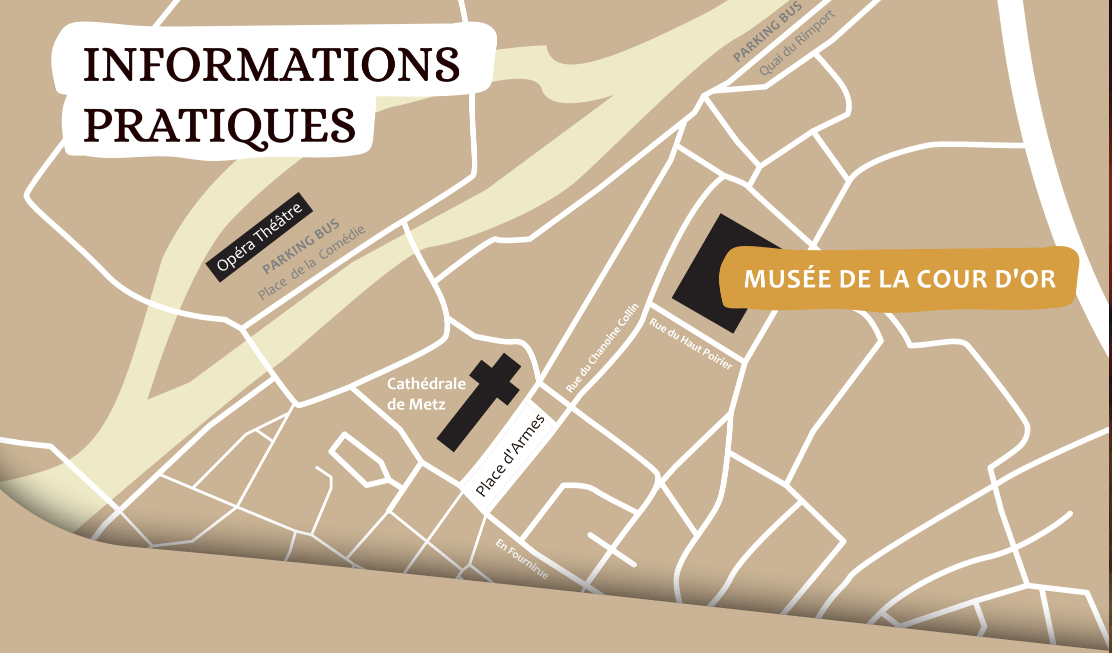
→ **CM, 1h30**

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.

Les enfants dessinent
devant les œuvres

Le vitrail de Maréchal

INFORMATIONS PRATIQUES



SERVICE DES PUBLICS

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

COURRIEL :
musee-accueil-publics@metzmetropole.fr

SITE DE RÉSERVATION INTERNET :
reservation-musee.metzmetropole.fr

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

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

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

FERMETURE : MARDI

TARIF :
Normal adulte : 5 €
Gratuité le 1er dimanche du mois et gratuité pour les enseignants

TARIFS POUR LES VISITES SCOLAIRES

VISITE EN AUTONOMIE : GRATUITÉ
Dossier pédagogique, prêt de documents et de matériel en fonction de l'activité choisie.

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

Crédit photographique : Musée de La Cour d'Or - Metz Métropole

Metz Métropole
MUSÉE DE LA COUR D'OR Metz Métropole
académie Nancy-Metz