

Mallette pédagogique

Les animaux du musée

**Du cycle 1 au cycle 2 (les 3-6 ans)
Livret de l'enseignant**

Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Évreux

Ce livret a été réalisé par
le Service Éducatif et le Service des Publics.
Année scolaire 2011-2012

Les animaux du musée

Depuis les origines des représentations et de l'art, les animaux occupent une place importante. Figure omniprésente dans les productions humaines, l'animal peut occuper différentes places : il peut être la figure principale, participer à une scène par sa présence, être simplement décoratif, voire anecdotique ou au contraire être porteur de valeurs ou de symboles. L'animal est ainsi représenté à toutes les époques et dans toutes les cultures.

La peinture et la sculpture n'ont pas eu à elles seules le privilège de ce sujet. Tous les domaines de la création ont eu recours à son image : la céramique, la bijouterie, le vitrail, la musique, la photographie...

Ce livret a été conçu pour vous aider à préparer votre visite autour de la thématique « Les animaux du musée ». Le parcours dans le musée se déroule autour d'œuvres choisies pour leur relation forte avec la thématique.

En allant à la rencontre des animaux présents dans les collections du musée, les élèves découvriront la diversité des objets du musée.

Nous vous proposons dans ce livret d'accompagnement à la visite :

- un déroulé de visite à adapter en fonction du niveau des élèves,
- des activités à réaliser à l'aide des outils pédagogiques de la mallette,
- des pistes pédagogiques pour exploiter la visite en classe.

Avant la visite

- Demander aux élèves s'ils sont déjà venus dans un musée.
- Interroger les élèves sur la notion de musée : qu'est-ce qu'un musée ? Que pensent-ils voir dans le Musée d'Évreux?
- Chercher avec les enfants les règles de visite et les expliquer à l'aide de l'outil pédagogique.

Objectifs de la visite

- Appréhender différentes natures d'objets exposés au musée.
- Appréhender différentes techniques de représentation.
- Comprendre qu'il existe différents degrés de représentation (réaliste, schématisée, avec plus ou moins de détails...).
- Acquérir le premier vocabulaire relatif au musée et à la description d'objets artistiques.
- Réutiliser les objets vus lors la visite dans un jeu de memory.

Les animaux du musée

Le coq de clocher

Cuivre, provenance Saint-Denis-du-Béhélan (Eure), XVIII^{ème} siècle (?)

1. **Emmener les élèves devant le coq dans la salle 1** : c'est le premier objet que l'on voit quand on entre au musée...il nous invite donc à entrer.

- **Comment reconnaît-on un coq ?**

- **À quoi reconnaît-on ici qu'il s'agit d'un coq ?**

Inviter les élèves à nommer les différentes parties du corps du coq : tête, crête, bec, yeux, barbillons, cou, plastron, poitrine, ailes, cuisse, queue...

Montrer aux élèves que l'on reconnaît ici l'animal par sa forme et le traitement des plumes, et par la couleur appliquée sur certains détails.

- **Pour les plus grands** : Il y a un écart entre la réalité et la représentation : la représentation simplifie les formes pour ne garder que l'essentiel. De fait, il n'y a pas de difficulté d'identification.

- **Quel matériau a été utilisé pour réaliser ce coq ?**

Le matériau utilisé ici est le cuivre. C'est un métal rouge qui devient vert en vieillissant. Il est plutôt mou, donc facile à travailler.

Les notions d'assemblage et de sculpture peuvent alors être abordées : regarder au niveau du cou du coq, deux parties métalliques sont assemblées (deux parties mises ensemble). Des sortes de vis (rivets) sont visibles sur le contour de l'animal. La sculpture est un objet en volume : peut-on tourner autour de l'objet ?

Activité :

Pour les plus petits : Observer le dessin et identifier les zones du corps du coq qui sont habituellement de couleur rouge. Puis leur redonner leur couleur d'origine en les coloriant en rouge.

Pour les plus grands : Compléter le dessin sur lequel des parties du corps du coq ont disparu, afin que celui-ci retrouve sa forme initiale. (Dessins dans la mallette).

- **Où peut-on trouver des coqs comme celui-ci ?**

Montrer le clocher de la cathédrale sur lequel repose également un coq recouvert de feuilles d'or.

Indiquer la fonction de l'objet : c'est une girouette, un objet en métal qui sert à indiquer la direction du vent...

- **Où peut-on voir un coq habituellement ?** Dans la ferme, car c'est un animal de basse-cour.

Dans cette salle du musée, peut-on voir un autre objet sur lequel serait représenté un animal de la basse-cour ?

Observer rapidement le tableau de Charles Denet *Les Pileurs de pommes*, 1914. S'agit-il du même objet que le précédent ? C'est un tableau.

Montrer le châssis et la toile qui se trouvent dans la mallette et la palette du peintre située derrière le tableau.

Le coq est reconnaissable grâce à sa couleur et non pas seulement par sa forme.

- **Remettre aux élèves les deux premières cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.**

Le coq de clocher nous indique le chemin à suivre, sa tête est tournée vers la porte pour accéder à la salle 2 : allons voir si il n'y a pas d'autres animaux qui se cachent dans les tableaux du musée.

Pour l'enseignant

La symbolique du coq

Pour les chrétiens, le coq est l'emblème du Christ. Comme le Christ, il annonce l'arrivée du jour après la nuit, c'est-à-dire, symboliquement, celle du bien après le mal. C'est probablement en vertu de ce pouvoir qu'une représentation de ce volatile orne de nombreux clochers d'églises. On ignore l'origine de cette tradition qui remonte au moins au IX^{ème} siècle. Elle est peut-être liée à l'histoire de saint Pierre qui, selon l'Évangile, a renié Jésus trois fois avant que le coq chante deux fois. Le coq, témoin de la trahison de Pierre, serait placé sur les clochers pour rappeler aux hommes leur faiblesse. Le coq est un attribut récurrent de saint Pierre.

Pistes pédagogiques

Le dessin et les compositions plastiques

- Après avoir observé de vraies plumes de coq, trouver un motif graphique pour les représenter sur le dessin du contour d'un coq.

Découvrir les objets, la matière, les formes et les grandeurs...

- Fabriquer la queue d'un coq (voire un déguisement) à partir de papiers colorés. Il s'agit d'exploiter des techniques telles que le découpage et l'assemblage, de s'interroger sur la quantité, la création de volume...

Découverte du monde

- Chercher les coqs visibles dans la ville : au sommet des clochers, sur les façades des mairies, au pied des monuments aux morts... Essayer de trouver les techniques de représentation et comprendre pourquoi le coq est autant représenté dans notre environnement : notion d'emblème du pays.

- Pour les plus grands, faire une recherche sur les caractéristiques du coq : naissance, croissance, reproduction, alimentation. Réaliser une affiche avec ces informations et une représentation d'un coq en relief (collage de matériaux) afin d'exploiter les connaissances acquises au musée.

Les animaux du musée

Portrait de Godefroy, Charles, Henri de la Tour d'Auvergne, Duc de Bouillon, comte d'Evreux du Chevalier de Sixe

Huile sur toile, 1755

Le retour de l'enfant prodigue, tapisserie, XVII^{ème} siècle

Pierre tombale de Jean de Chanteloup, vers 1290

1. Dans la salle 2 : Quels sont les animaux que vous reconnaissez en observant les tableaux ?

Des chiens (les décrire : couleurs, poils, matière, formes...), des faisans, des lapins.

- Pourquoi tous ces animaux sont-ils peints sur le même tableau ? Que leur est-il arrivé ?

Construire l'histoire avec le reste du tableau : quel lien existe-t-il entre le chien, le personnage muni d'un fusil et le décor en forêt ?

Le tableau nous raconte donc une histoire : il présente une personne richement vêtue en chasseur, en compagnie de ses deux chiens.

- Expliquer aux élèves que les chiens sont très souvent présents dans les tableaux, dans les sculptures en précisant la symbolique liée à l'animal (fidèle à l'homme, compagnon et ami).

Pour l'enseignant

La symbolique du chien

Son rôle principal est celui de psychopompe, « guide de l'homme durant la nuit de la mort après avoir été son compagnon durant le jour de la vie. »

Dans l'iconographie chrétienne, le chien qui est représenté aux côtés des saints a un rôle positif et actif. Par exemple saint Wendelin est accompagné d'un chien de berger, tandis qu'on attribue à saint Eustache, saint Hubert et saint Julien l'Hospitalier des chiens de chasse. Dans la peinture dominicaine, les chiens ont pour rôle de mettre en fuite des loups, représentant les hérétiques, qui s'attaquent aux brebis, image des fidèles.

- Remettre aux élèves les deux cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé. Partir à la recherche d'autres chiens représentés dans les salles suivantes.

3. Dans la salle 3, montrer la première image à retrouver : le chien de la tapisserie.

En petits groupes, les élèves partent à la recherche du chien.

- Interroger les élèves sur la nature du support : est-ce un tableau, une sculpture ?

Présenter l'art de la tapisserie (manipulation des morceaux de tissus présents dans la mallette).

Pour l'enseignant

La tapisserie d'Aubusson a une histoire qui remonte au XV^{ème} siècle. Cependant, c'est surtout au XVII^{ème} siècle, qu'Aubusson, ville de la Creuse, devient la capitale mondiale de la tapisserie, élevée au rang de manufacture royale sous l'influence de Colbert en 1665. Aux verdure succèdent progressivement des tapisseries à personnages relatant des épisodes historiques, mythologiques, bibliques ou de la littérature.

- Le chien est-il aussi détaillé que dans le tableau vu précédemment ? Est-ce qu'il ressemble à un chien que l'on peut voir dans la réalité ? Comment sont représentés ses poils ?

Le chien est moins détaillé, il est plus schématique.

- Indiquer aux élèves qu'il existe ici deux tapisseries : quelles sont les différences ?

L'attitude du chien varie de lune à l'autre : cela ne lui donne pas le même caractère... Le premier a l'air doux et le second plutôt agressif.

- Remettre aux élèves les deux cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.

5. Montrer l'image du chien à retrouver dans la salle 4. Partir à sa recherche.

- **Evoquer la nature du support** : c'est une pierre gravée, de la matière a été retirée à l'aide d'un outil pointu, pour tracer une ligne dans la pierre.

- **Qu'est-ce qui est représenté sur cette pierre ? Pourquoi le chien est-il représenté ?**

Un homme, plus précisément un chevalier, car il porte une armure. Son chien se trouve à ses pieds. Le chien est son compagnon et il l'accompagne dans la mort, car il s'agit d'une pierre qui est habituellement posée sur une tombe.

- **Comment est représenté le chien ?**

Il n'y a pas de détails à l'intérieur du « dessin » du chien. En effet, les poils ne sont pas représentés. Seulement le contour et quelques lignes figurent pour identifier les pattes.

Activité :

Pour les plus petits (par petits groupes), prendre dans la mallette les vignettes représentant la forme du chien et les différents pelages. Quel est le bon pelage ? Reconnaît-on d'autres pelages d'animaux ? Les trouve-t-on dans le musée ?

Pour les plus grands, sur la feuille représentant le chevalier, redessiner le chien à ses pieds.

- **Remettre aux élèves les deux cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.**

Pistes pédagogiques

Découvrir le vivant

- Nommer les caractéristiques et les caractères du chien : grand/petit, doux, chaud, affectueux, méchant/protecteur... que l'on trouve dans les récits, les contes lus en classe..., dans lesquels la figure du chien est présente. S'interroger sur sa présence aux côtés de l'humain.

Arts visuels

- « Mon chien, mon meilleur ami ! » : imaginer le portrait d'un chien doté des caractéristiques qui en feraient notre meilleur ami (couleur du pelage, forme des poils, des oreilles, des yeux...).

Le dessin et les compositions plastiques

- Reproduire les taches du pelage d'un certain nombre d'animaux, observer les couleurs associées.
- Imaginer un nouveau pelage pour un chien : comprendre ce qu'est un motif.

Les animaux du musée

Lutrin

Peinture sur bois, XVII^{ème} siècle

1. Monter en salle 6 au premier étage.

Indiquer aux élèves qu'ils vont devoir découvrir un nouvel animal : présenter les détails de l'objet. Animal à plumes, bec, il s'agit du roi des oiseaux...

De quel animal s'agit-il ? Un aigle.

- **Evoquer rapidement la symbolique de l'animal et la fonction de l'objet :** l'aigle est considéré comme le roi des oiseaux en raison de sa force. Il prend ici la forme d'un meuble, le lutrin, qui sert à tenir un livre ouvert face à soi. Ce meuble peut se trouver dans les églises par exemple.

- **Pourquoi a-t-on choisi un aigle pour faire un lutrin ? Quelle est la position de ses ailes ?** Faire comprendre aux élèves que le choix s'est porté sur un oiseau, ailes ouvertes, car sa forme correspond à l'objet (horizontalité des ailes pour soutenir le livre).

Pour l'enseignant

La symbolique de l'aigle

L'aigle est le symbole de nombreux organismes et nations. Il représente les idées de beauté, de force et de prestige. Les Romains l'utilisaient comme emblème pour leurs armées.

L'aigle, capable de s'élever au-dessus des nuages et de fixer le soleil, est universellement considéré comme un symbole à la fois céleste et solaire, les deux aspects pouvant d'ailleurs se confondre.

Le symbole de l'aigle comporte aussi un aspect maléfique. Le renversement du symbole du Christ en fait une image de l'Antichrist : l'aigle est le rapace cruel, le ravisseur. Il est aussi parfois symbole d'orgueil et d'oppression (ceci est lié au pouvoir impérial). C'est la perversion de son pouvoir.

- **Demander ensuite aux élèves comment l'objet a été fabriqué :** avec quel matériau ? Il a été sculpté dans le bois ; on peut voir le détail de chacune de ses plumes. Ensuite, il a été peint.

- **Remettre aux élèves les deux cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.**

3. Trouver ensuite deux autres oiseaux dans la salle 7 en regardant dans les vitrines.

Montrer ici qu'il s'agit de porcelaine (identique à celle de la vaisselle) et qu'ici les plumes sont peintes.

Pistes pédagogiques

Découverte du monde

- Trouver les animaux qui sont renommés pour leur force : aigle, lion, éléphant, ours... En comprendre les raisons : taille, férocité...

Arts visuels

- Comprendre l'application d'une forme à une fonction en reprenant l'exemple du lutrin : imaginer des meubles-animaux ou des animaux-objets par collage d'images (voir le site internet du musée des Arts Décoratifs de Paris et l'exposition Animal).

Les animaux du musée

L'annonce aux bergers, anonyme d'après Bassano

Huile sur toile, XVII^{ème} siècle

Boiseries du salon vert

Bois sculpté, provenance du Château de Navarre, XVIII^{ème} siècle

1. Dans la salle 7, montrer également que certains tableaux représentent plusieurs animaux., Donner le détail du mouton aux élèves qui partent à la recherche de l'objet.

- Identifier les animaux et le lieu où l'on peut les trouver.

On trouve des moutons, une vache, un veau, des coqs et des poules, une chèvre, un chien.

Nous sommes dans la basse-cour d'une ferme.

- Faire imaginer l'ambiance du tableau aux élèves. On peut parler du bruit des bêtes, des activités humaines (traire, brosser, rassembler...). Le titre nous indique qu'il s'agit de bergers. Qu'est-ce qu'un berger ?

- Remettre aux élèves les deux cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.

Pour les enseignants

L'histoire de l'annonce faite aux bergers

Cette histoire religieuse est à mettre en parallèle avec l'histoire de la Nativité.

La scène de l'annonce aux bergers est racontée dans l'Evangile de Luc ; elle se passe la nuit de la naissance de Jésus. Une lueur soudaine signale l'arrivée d'un ange, visible ici en haut de la toile, au centre. L'ange annonce aux bergers "une grande joie" et leur indique qu'ils trouveront un nouveau-né enveloppé de langes et couché dans une crèche. L'action de la toile se situe avant le départ des bergers pour Bethléem : au premier plan, les bergers, entourés de leurs animaux, vaquent à leurs occupations ; seuls deux hommes à gauche ont déjà aperçu l'ange. Au second plan à droite, l'artiste a représenté la Nativité : on distingue une étable avec Jésus, Joseph et Marie.

2. Demander aux enfants de retrouver enfin des animaux qui se trouvent sur les murs du salon vert.

Quels sont les animaux représentés ? Deux oiseaux (aigles ?), un lion (sans crinière), un bélier.

Faire nommer les différentes parties du corps des animaux aux élèves.

- S'agit-il d'une sculpture (comme le coq de clocher), d'un tableau (comme le portrait du Duc de Bouillon), d'une pierre gravée (comme la pierre tombale du chevalier de Chanteloup) ?

Expliquer aux élèves qu'il s'agit de bois sculpté que l'on nomme relief : comme dans une sculpture, il y a du volume mais il reste attaché à une surface plate (le mur) et on ne peut pas tourner autour.

Activité :

Faire réaliser aux élèves les puzzles extraits des boiseries du salon vert.

- Remettre aux élèves les deux dernières cartes du jeu du memory correspondantes à l'animal observé.

Pistes pédagogiques

Découvrir les formes et les grandeurs

- A partir de vignettes réalisées en classe ou de figurines, classer les animaux d'une basse-cour en fonction de leur taille (du plus grand au plus petit) et en fonction de leur couleur.

Conclusion

Revenir avec les élèves sur les notions abordées lors de la visite :

- De nombreux objets, de types différents représentent des animaux : des tableaux, des sculptures, des meubles, des objets en porcelaine...
- Suivant les matériaux utilisés et la technique : le rendu des animaux ne sera pas pareil (plus ou moins de détails)...
- Certains animaux ont une symbolique, ont un sens et sont représentés pour l'idée qu'ils représentent, d'autres participent à raconter et à nourrir une histoire.

Modalités de visite

L'utilisation de la mallette pédagogique se fait uniquement sur réservation auprès du service des publics du musée au 02 32 31 81 96 ou 02 32 31 81 98.

Avant la visite

Dès la réservation, le livret d'accompagnement vous est remis, afin de préparer vos élèves à la venue au musée (par mail, ou prêt du livret sur place).

Nous vous conseillons vivement de venir au musée pour tester le parcours de visite et les outils pédagogiques. Une personne ressource pourra vous accueillir sur rendez-vous.

Le jour de la visite

Les outils pédagogiques vous sont remis pour la durée de la visite. Pensez à restituer le livret d'accompagnement s'il vous a été prêté par le musée lors de votre préparation.

Les conseils de visite

Sensibilisez vos élèves aux règles de visite au musée.

Encadrez votre classe. Nous vous rappelons que les élèves restent sous votre responsabilité et celle des accompagnateurs pendant toute la durée de votre présence au musée.

N'hésitez pas à faire asseoir vos élèves devant les œuvres pour fixer leur attention.

Musée d'Art, Histoire et Archéologie

6 rue Charles Corbeau
27000 ÉVREUX

Accueil : 02 32 31 81 90

Fax : 02 32 31 81 99

www.evreux.fr

Ouvert du mardi au dimanche de 10h à 12h et de 14h à 18h.

Entrée libre.

Pour venir au musée avec sa classe

- Réservation obligatoire auprès du service des publics au 02 32 31 81 96/98.
- Accueil du public scolaire du mardi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 18h.
- 30 élèves maximum par groupe avec 1 accompagnateur pour 10 élèves.
- Entrée gratuite.

Ce document a été réalisé par Mme Elsa Decerle, P.C. Arts Plastiques
responsable du Service éducatif du musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Evreux,
en collaboration avec le Service des Publics du Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Evreux.

Septembre 2011

