

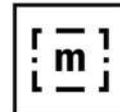
OFFRE ÉDUCATIVE

RENTRÉE 2024

Cycles 3 et 4
Collège

MUSÉE
DES ARTS
ET FIGURES
DES PYRÉNÉES
CENTRALES

35, BOULEVARD JEAN-BEPMALÉ
31800 SAINT-GAUDENS
mediation.musee@stgo.fr
05 61 89 05 42 / 06 07 38 10 61



LE MUSÉE

Le Musée Arts & Figures des Pyrénées centrales est consacré aux personnes, événements et productions remarquables liés à son territoire.

Le fleuron de la production locale est la céramique dite de Saint-Gaudens/Valentine, dont le musée conserve la plus importante collection publique.

Le peintre André Rixens (1848-1925) y est également représenté par une collection de toiles. Né à Saint-Gaudens, élève de Jean-Léon Gérôme, il a notamment participé à la décoration de la Salle des Illustres au Capitole de Toulouse.

Chaque année, le musée propose une exposition temporaire en lien avec les collections permanentes, permettant ainsi au public de découvrir autrement le territoire des Pyrénées centrales.



Salle des céramiques

L'OFFRE EN UN CLIN D'ŒIL

	Type d'offre	Niveau				📅	👥	🕒	€
		6ème	5ème	4ème	3ème				
Cluedo géant	Visite ludique	✓	✓	✓	✓	A l'année	1 classe	1h30	G R A T U I T
Animaux fantastiques	Atelier créatif	✓					1 classe	1h30	
Modelage et plaque de rue	Atelier créatif	✓					1 classe	1h30	

L'OFFRE EN LIEN AVEC L'EXPOSITION "LE MUSÉE BAVARDE...ET SE LA RACONTE!"

	Type d'offre	Niveau				📅	👥	🕒	€
		6ème	5ème	4ème	3ème				
Musée de poche	Atelier créatif Assemblage	✓	✓			De sept à juin	15	1h30	G R A T U I T
Tout un cinéma	Atelier créatif Dessin	✓					15	1h30	
Dans la peau du régisseur d'œuvres	Atelier scientifique	✓	✓	✓	✓		15	1h	

Toutes nos animations sont sur réservation



Mathilde Bonhomme

Service des publics

mediation.musee@stgo.fr

05 61 89 05 42 / 06 07 38 10 61

Chaque animation proposée est **adaptée au niveau scolaire des élèves.**

L'équipe du musée peut également vous accompagner dans la conception de votre **projet éducatif** et imaginer avec vous de nouvelles animations !

CLUEDO GÉANT

Visite ludique

Envie de faire une visite décalée du musée ? Avec le célèbre jeu Cluedo comme support, les élèves parcourent les salles du musée et découvrent les collections. Par petits groupes, ils écoutent, observent et coopèrent pour mener l'enquête.



6ème > 3ème



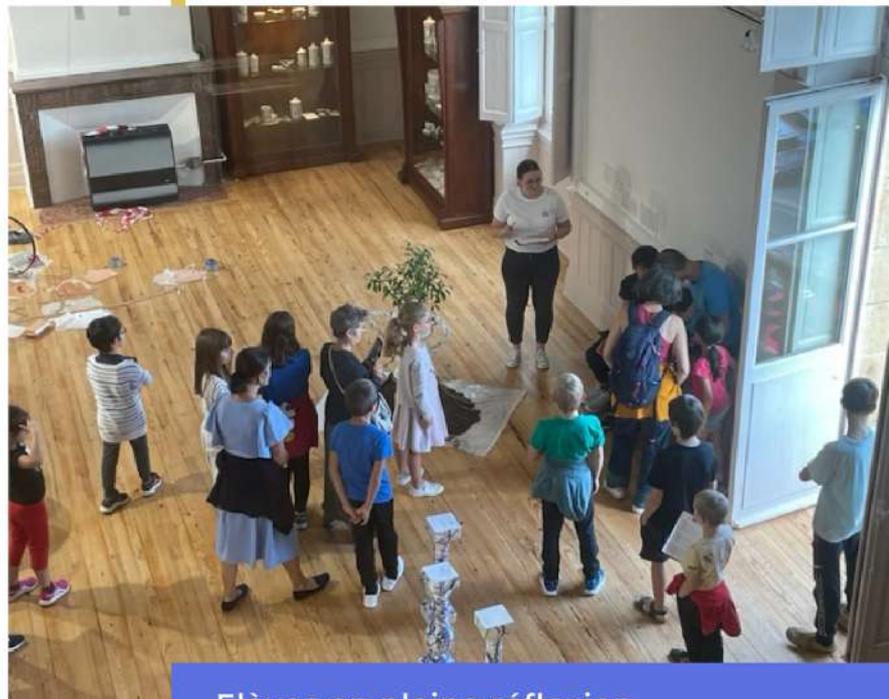
A l'année



1 classe



1h30



Elèves en pleine réflexion
pour résoudre l'enquête

Références aux programmes

Cycle 3
Français S'exprimer clairement / Développer la culture littéraire et artistique
Histoire des arts Identifier, Analyser et Situer une œuvre d'art / Se repérer dans un musée
Éducation physique et sportive Adapter ses déplacements
Mathématiques Nombres et calculs

Cycle 4
Français Vivre en société, participer à la société
Arts plastiques L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur
Enseignements moral et civique Respecter autrui

ANIMAUX FANTASTIQUES

Atelier créatif

Les animaux, réels ou imaginaires, font partie des sujets favoris des artistes, et ce depuis la Préhistoire.

Le musée ne déroge pas à la règle et propose une richesse de créatures, dont les emblématiques griffons ornant sa porte d'entrée. Cet atelier plonge les élèves dans le monde magique des animaux fantastiques : représentations artistiques d'époques et de formes différentes, symbolismes, techniques de représentation.

A la suite de cette découverte, chaque élève réalise son animal fantastique, lui donne un nom et conte son histoire.



Animaux en cours de production

 6^{ème}

 A l'année

 1 classe

 1h30

Références aux programmes

Cycle 3 **Arts plastiques** Représentation plastique et dispositifs de présentation
Histoire des arts Identifier, analyser et situer une œuvre / Se repérer dans un musée
Sciences et technologies Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérise

MODELAGE ET PLAQUES DE RUE

Atelier créatif

La manufacture de céramique implantée à Saint-Gaudens au XIXe siècle réalisait une variété d'objets d'art et utilitaires : vases, assiettes, pots à pharmacie...

En s'appuyant sur une sélection d'œuvres exposées, les élèves sont amenés à s'intéresser aux plaques de rue, objets en porcelaine encore visibles dans certaines villes et utiles à une époque où le GPS n'existait pas. A la suite de cette visite, chaque élève crée sa propre plaque de rue en modelant de l'argile.



6^{ème}



A l'année



1 classe



1h30



Plaques de rue à Toulouse
Production Fouque et Arnoux, XIXe siècle

Références aux programmes

Cycle 3

Langues vivantes Repères géographiques, historiques et culturels

Arts plastiques Fabrication et relation entre l'objet et l'espace / Matérialité de la production plastique et sensibilité aux constituants de l'œuvre

Histoire des arts Se repérer dans un musée

Enseignement moral et civique Vivre ensemble

Sciences et technologies Matériaux et objets physiques

Mathématiques Grandeurs et mesures

Offre éducative en lien avec l'exposition "Le musée bavarde ... et se la raconte !"

MUSÉE DE POCHE

Tous les chefs-d'œuvre de notre exposition à portée de main

Qu'est-ce qu'un musée ? Une collection ? Comment en créer une, rien qu'à soi ou pour les autres ? Comme conserver tous ces objets aux matériaux si différents ? Ces questions sont abordées ici sous forme d'une découverte de l'exposition temporaire « Le musée bavarde ... et se la raconte ! » suivi d'un atelier de création où chaque élève est amené à concevoir son propre petit musée, au format poche. Un bon début pour commencer une collection !



6e > 5e



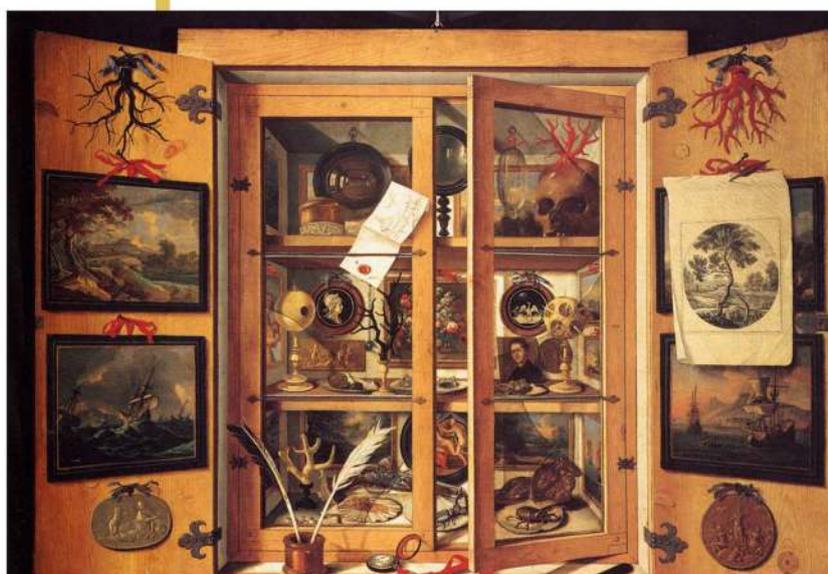
A l'année



1 classe



1h30



Cabinet de curiosités, huile sur toile, détail
Domenico Remps, 1690, Florence

Références aux programmes

Cycle 3 **Français** Développer la culture littéraire et artistique
Histoire des arts Identifier, analyser, situer l'œuvre
Mathématiques Nombres et calculs / Espace et géométrie

Cycle 4 **Arts plastiques** La représentation : la création, la matérialité, le statut, la signification des images

TOUT UN CINÉMA

Les images animées de la Préhistoire

Dans le cadre de l'exposition « Le musée bavarde... et se la raconte ! », les élèves sont invités à observer et comprendre certains des objets les plus anciens et énigmatiques de nos collections. Nommés habituellement « plaquettes rondes perforées », ces petits artefacts datant de la Préhistoire seraient les premières manifestations du cinéma : les fameux thaumatropes ! Pourquoi cette hypothèse domine-t-elle ? Comment les fabrique-t-on ? Autant de questions qui seront soulevées lors de cette découverte. Et comme toute expérience nécessite une étape de test, les élèves, en binôme, réaliseront un thaumatrope en se basant sur leurs observations.

 6^{ème}

 A l'année

 1 classe

 1h30



Les élèves expérimentent les différentes techniques de réalisation d'un thaumatrope

Références aux programmes

Cycle 2 **Arts plastiques** Expérimenter, produire, créer
Questionner le monde Pratiquer des démarches scientifiques / Imaginer, réaliser / S'approprier des outils et des méthodes

DANS LA PEAU DU RÉGISSEUR

Manipulation et expertise des collections

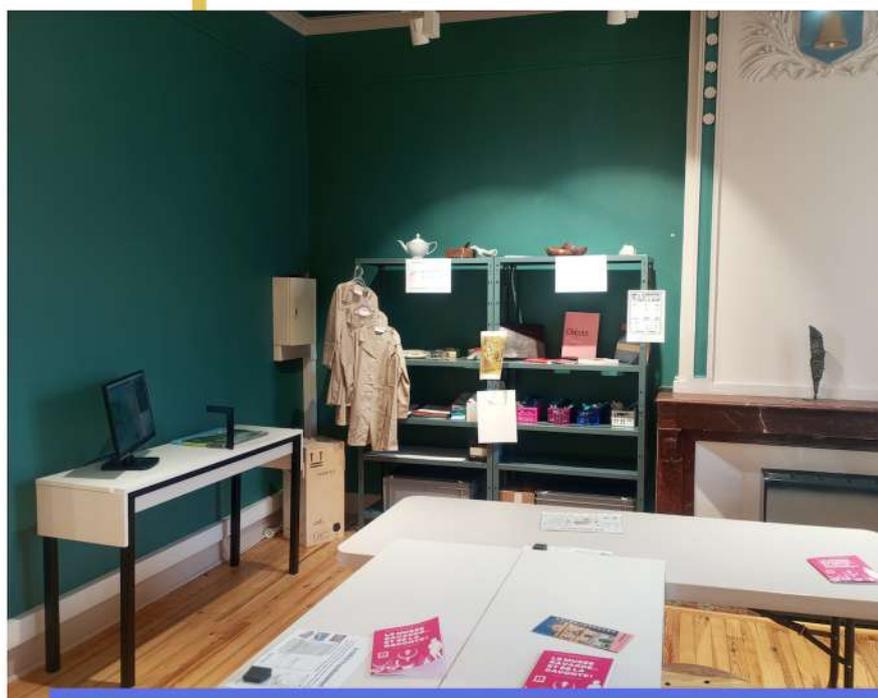
Qu'arrive-t-il aux objets lorsqu'ils intègrent un musée ? C'est toute la question qui concerne cet atelier. Le régisseur, ou chargé des collections, est là pour les inventorier, les classer, les exposer ou les placer en réserve. Installés dans l'atelier du régisseur, les élèves vont ainsi observer et comprendre l'importance des étapes liées à la conservation des œuvres, afin de pouvoir eux-même prendre ce rôle et manipuler les objets.

 6e > 3e

 A l'année

 1 demi-classe

 1h



L'atelier immersif où les élèves manipulent les objets.

Références aux programmes

Cycle 3
Langues vivantes Repères géographiques, historiques et culturels
Histoire des arts Identifier, analyser, situer
Sciences et technologies Matériaux et objets physiques
Mathématiques Grandeurs et mesures

Cycle 4
L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur Les métissages entre arts plastiques et technologies
Histoire des arts La méthodologie de compréhension d'une œuvre

INFOS PRATIQUES

Dates, horaires et tarif



Sept > Juin
Du mardi au vendredi



10h-12h / 13h30-15h30



Gratuit

Toutes nos animations sont sur réservation



Mathilde Bonhomme

Service des publics

mediation.musee@stgo.fr

05 61 89 05 42 / 06 07 38 10 61

Préparer votre visite

- ➔ Nombre d'élèves par classe
- ➔ Niveau des élèves
- ➔ Une sélection de plusieurs dates souhaitées
- ➔ Les animations envisagées
- ➔ Nom et coordonnées du responsable de la sortie



Le musée ne dispose pas d'espace pour déjeuner sur place

Si la météo est favorable, vous pouvez vous installer aux abords du musée.

Une salle située à quelques minutes à pied peut également vous être mise à disposition gratuitement.

Réservation obligatoire de la salle du Belvédère auprès de Mme Christine Barat :
05 61 94 20 34 ou salles.materiel@stgo.fr



Le musée dispose d'un ascenseur permettant l'accès complet à toutes les salles du musée.

