

FICHE SEQUENCE

PAG «À LA RENCONTRE DU BESTIAIRE ET DU VÉGÉTAL DANS LE PATRIMOINE»

PROMENADE CONTÉE



Présentation de l'activité :

La Maison de l'Outil et de la Pensée Ouvrière expose une collection de 12000 outils de façonnage à main. Nombre d'entre eux ont été personnalisés par leur propriétaire. On y trouve des noms, des prénoms, des phrases entières parfois, des symboles et des décors variés.

Cette activité permet aux élèves de découvrir des outils représentant des animaux à travers une promenade contée dans le musée. L'enseignant est libre de choisir les contes qu'il lira, ou fera lire par un accompagnateur, parmi les cinq histoires proposées. Chaque conte évoque un métier ainsi qu'un animal, et sera lu devant la vitrine de la profession concernée. Chacune d'entre elles contient un ou plusieurs outils représentant des animaux.

À la fin de la déambulation, un jeu de synthèse est proposé à la classe et permet de restituer les connaissances acquises pendant la visite.

En prolongement de la visite, des jeux conçus sur la thématique du bestiaire peuvent être faits en classe et sont téléchargeables sur le site mopo3.com : jeu de paires, jeu de topologie, classement des animaux du plus petit au plus grand, jeu de synthèse en version individuelle.

Matériel nécessaire :

Pour la promenade contée

- Impression d'un exemplaire de chaque conte (à la charge de l'enseignant)
- Liens vers les contes :

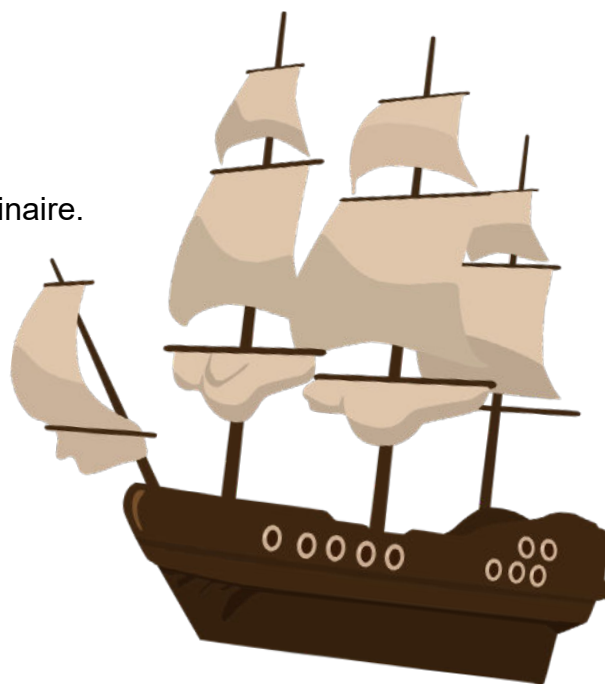
- * [L'oiseau siffleur et le sabotier](#)
- * [Grizzly et le vannier](#)
- * [Le petit chat du menuisier](#)

- * [Rapido, le cheval qui galopait bien trop vite](#)
- * [Le crocodile qui mangeait de la pierre](#)

Pour les jeux en classe

- Carton pour la maquette de topologie.
- Impressions des visuels sur papier ordinaire.
- Ciseaux, colle.
- Liens vers les jeux :

- * [Jeu de topologie](#)
- * [Jeu de paires](#)
- * [Jeu « Les animaux du plus petit au plus grand »](#)
- * [Jeu de synthèse](#)

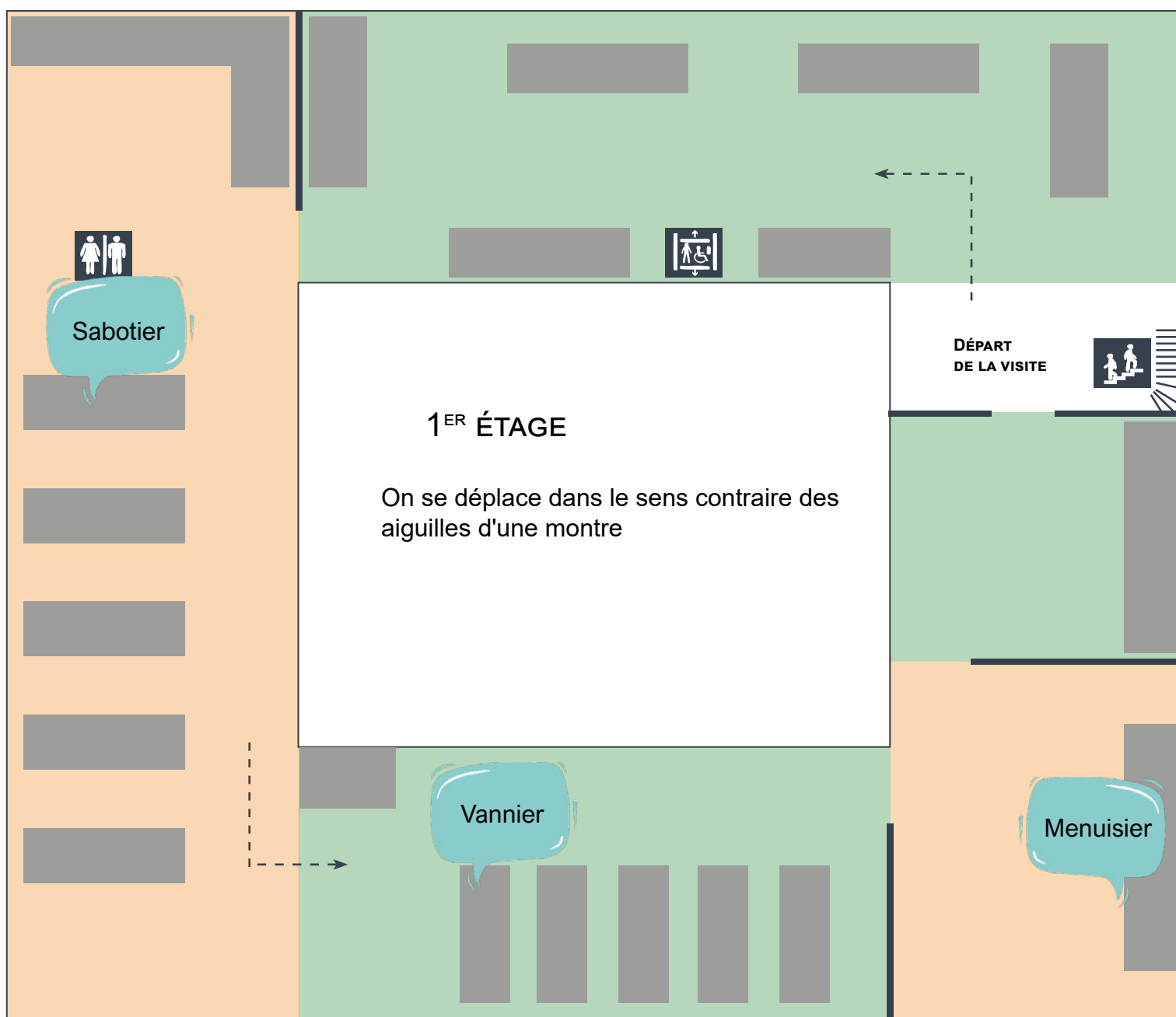


Déroulement :

- En amont de la visite, l'enseignant sélectionne les contes qui seront lus, par lui-même ou par un accompagnateur, selon le temps qu'il souhaite dédier à l'activité.
- Sur place, à l'aide du plan du musée, p.3 et 4, les élèves ou les petits groupes (si la classe est divisée), se rendent devant les vitrines des contes choisis. A la fin de l'histoire, l'enseignant ou l'accompagnateur pose une question permettant de repérer un ou plusieurs outils dans la vitrine.
- Après la lecture des contes, les élèves se rendent devant les vitrines des histoires qui n'ont pas été lues. Une question alternative leur est alors proposée pour identifier le bon outil, sans avoir besoin de s'appuyer sur le récit (voir sur la dernière page de chaque conte). Les illustrations, quant à elles, peuvent servir de support pour appréhender rapidement le métier dont il est question.
- A la fin de l'activité, le jeu de synthèse demande aux élèves d'associer, pour chaque artisan, l'outil, l'animal et une réalisation correspondant à son métier. Le jeu est mis à disposition sur place.

SE REPÉRER

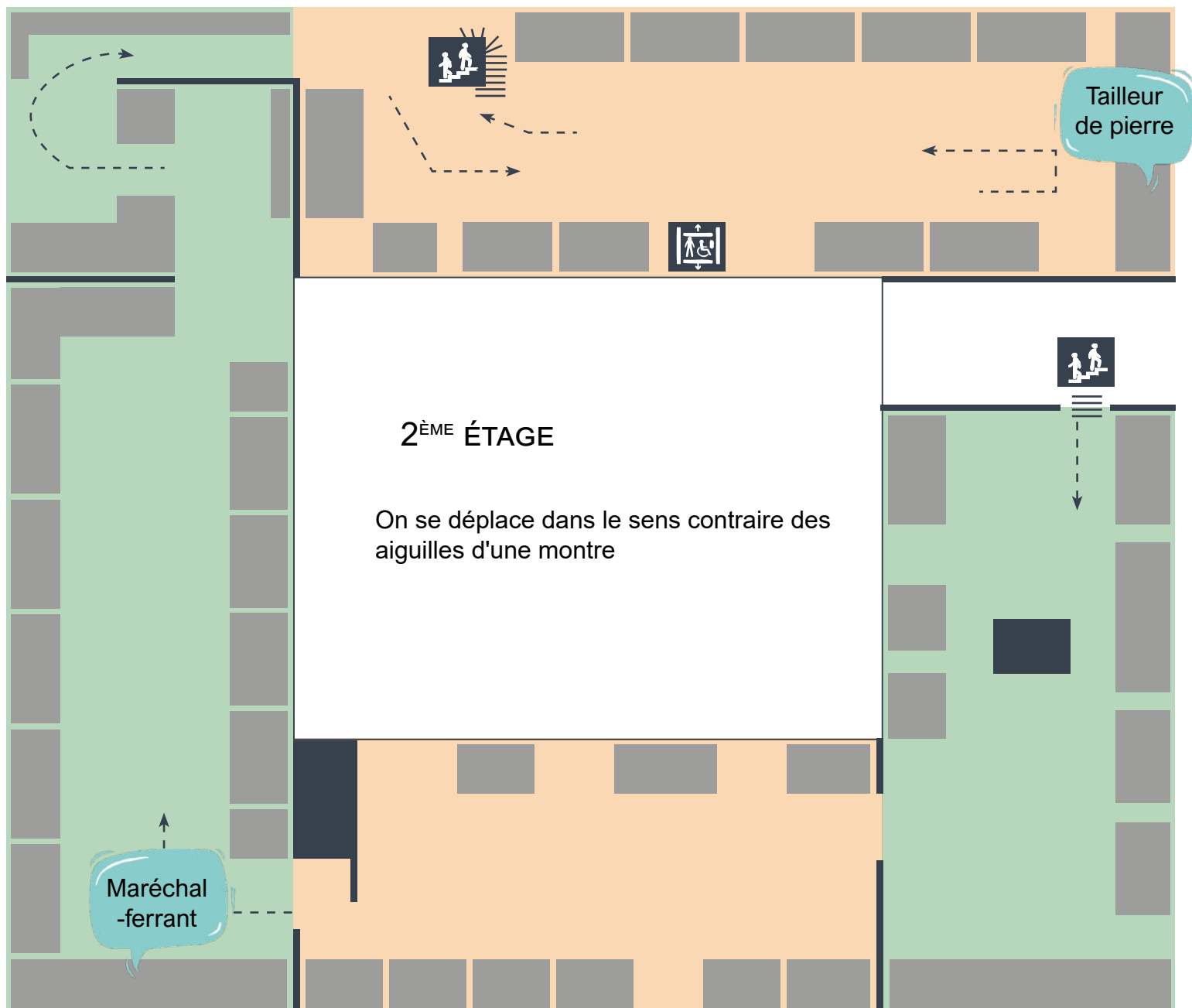
Les vitrines correspondant aux différents contes sont indiquées sur les plans du musée.



Au 1^{er} étage :

- le sabotier
- le vannier
- le menuisier

SE REPÉRER



Au 2^{ème} étage

- le maréchal-ferrant
- le tailleur de pierre