

Maison de l'outil et de la pensée ouvrière PAG Création de costumes historiques

Le PAG « Création de costumes historiques » est la possibilité pour les élèves découvrir des métiers anciens qui permettaient de participer à la création d'un costume. En effet, la MOPO possède plusieurs vitrines où les élèves vont pouvoir découvrir de vieilles techniques de fabrication nécessitant des outils particuliers.

Mais la MOPO possède aussi sa propre histoire et le jeune public va découvrir la richesse de son patrimoine en apprenant que l'hôtel de Mauroy a été le berceau de la bonneterie troyenne.

Les élèves vont devoir déambuler au cœur de l'Hôtel de Mauroy pour identifier les vitrines concernées et essayer de comprendre les techniques utilisées. Une réalisation sera aussi proposée et fera appel à la dextérité de la main.

Cette séquence pédagogique d'une durée d'environ 1h30 nécessite la présence de la classe sur le site de la MOPO. Elle peut être utilisée par des élèves lecteurs.

Matériel nécessaire :

Les élèves doivent être en possession d'une trousse (crayon de papier, stylo, crayons de couleur ou feutres)

Déroulement de la séquence :

En amont de la visite:

-Expliquer aux élèves la finalité de la séquence.

-Distribuer les documents suivant aux élèves :

- # le document «Se repérer dans la MOPO-document élève »
- # le document «Se repérer dans la salle Abel Boyer-document élève »
- # le document «Naissance de la bonneterie troyenne-document élève »
- # le document «Des outils pour des costumes-document élève »

Sur site :

-Au 1^{er} étage, regarder le plan avec les élèves, expliquer les sens de la marche (différents sur les 2 étages), repérer les différentes salles dans lesquelles les élèves vont devoir retrouver des vitrines. Le professeur possède un document « Se repérer dans la MOPO-document élève corrigé » qui lui indique les noms et les positions des vitrines concernées.

Au 1^{er} étage, il n'y a aucune vitrine qui nous intéresse, en revanche au 2^{ème} étage et notamment dans la salle Abel Boyer, il existe 4 vitrines sur lesquelles il va falloir s'attarder :

- le ceinturier
- le gantier
- le cordonnier
- le fourreur

Ces 4 vitrines montrent des outils permettant de concevoir et fabriquer des éléments de costumes.

Pour apprendre à se repérer dans cette salle, les élèves devront compléter le document « Se repérer dans la salle Abel Boyer »

Par la suite, le professeur doit lire ou faire lire à un élève, le texte suivant :

Aux 12^e et 13^e siècles, la région de Champagne est un endroit très important pour le commerce en Europe. Les comtes de Champagne encouragent des marchands venus d'Italie, de Hollande, de Belgique, de Suisse, d'Espagne, d'Allemagne et d'Angleterre à venir s'installer à Troyes.

Des marchands de tout le royaume s'y réunissent. Autour des foires, on construit alors des entrepôts pour stocker les marchandises et de belles maisons pour loger les riches marchands.

Au début du 15^e siècle, les marchands et les artisans, comme les tanneurs (qui travaillent le cuir), les teinturiers (qui colorent les tissus) ou encore les papetiers (qui fabriquent le papier), vivent dans de très belles maisons.

Mais en 1524, un grand incendie détruit une partie de la ville, surtout le quartier des foires. Pour éviter d'autres dangers, l'échevin (un responsable de la ville) demande que tout soit reconstruit rapidement. C'est pourquoi beaucoup de maisons et d'hôtels particuliers se ressemblent. L'hôtel de Mauroy fait partie de ces bâtiments, construits dans le style de la Renaissance.

L'hôtel est reconstruit en 1556 par Jehan de Mauroy, un riche marchand de Troyes. Il fait ajouter une grande galerie, ainsi que des entrepôts, une boutique et un comptoir.

En 1562, Jehan de Mauroy perd ses fonctions. Il décide alors de créer un hôpital et un collège pour les orphelins, inspirés de ceux de Paris. En 1582, sa femme, Loyse de Pleurre, transforme l'hôtel de l'Aigle en « Hôpital de la Trinité ». Les enfants pauvres peuvent y vivre, apprendre un métier et recevoir une éducation.

Le bâtiment aura ensuite plusieurs usages.

En 1699, un bonnetier (une personne qui fabrique des bonnets) apprend aux enfants à fabriquer des bonnets et des bas.

À partir de 1746, on installe des machines à tricoter.

En 1770, l'école de la Trinité a déjà formé 40 bonnetiers de la ville.

C'est ainsi que la bonneterie de Troyes commence à se développer, jusqu'à faire de la ville une capitale mondiale de la fabrication de vêtements.

Les élèves doivent ensuite compléter un questionnaire en entourant les bonnes réponses. Ce travail permet aux élèves de comprendre que la bonneterie troyenne est née dans l'Hôtel de Mauroy. Il est alors facile de faire le lien avec la création de costumes en tissu.

-Le professeur explique aux élèves qu'il va falloir travailler en autonomie pour découvrir les 4 vitrines concernées. Les élèves utilisent le document « Des outils pour des costumes » et le complètent.

Le professeur aura consulté en amont de la visite les documents corrigés.

Devant la vitrine du gantier, une activité d'origami est proposée aux élèves. Il s'agit de la réalisation d'un gant, qui pourrait être un gant de charpentier à condition de dessiner les éléments métalliques permettant d'adoucir les arrêtes de bois d'une poutre par exemple.

<https://tube-sciences-technologies.apps.education.fr/w/5Hk751DMFV8H4u8DU3R58v>



Le professeur devra avoir essayé au moins une fois de réaliser le gant en papier.
Une feuille A4 découpée en carré au format 21cmx21cm convient parfaitement.
Il faudra en préparer en amont de la visite pour l'ensemble des élèves. Ce travail peut éventuellement être fait dans la classe. Il faut compter environ 20 minutes pour s'approprier les différents plisages.

Dans la continuité de la salle Abel Boyer, il existe une petite salle qui abrite des vitrines dédiées au tanneur.

La vitrine à observer est celle qui contient un sac à main et un étui d'éventail. Ces 2 chefs d'œuvres ont été réalisés par un compagnon. Devant ces 2 ouvrages, vous trouverez un petit texte qui explique que 520 heures de travail ont été nécessaires à leur réalisation.

