

DANS LA PEAU DE ...

À la découverte des métiers du musée

FICHE PRATIQUE



FONCTIONNEMENT

Niveau : Cycle 4

Durée : 1h (15 min intro + 45 min d'animation)

Lieu : Dans les salles d'exposition du musée

Principe :

En groupes, les élèves découvrent, de façon ludique, un métier du musée.

Par la manipulation et des cas concrets, c'est l'occasion de comprendre comment fonctionne un lieu d'art.

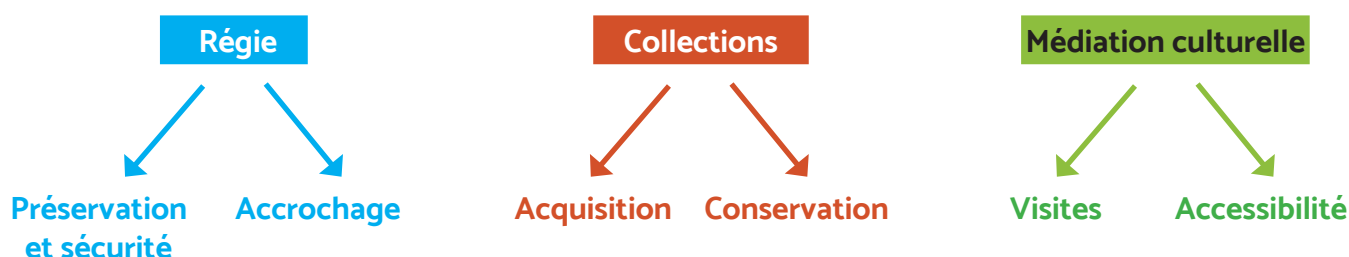
En détail :

Après 15 minutes de présentation du Musée et de Mathurin Méheut, les élèves se répartissent en groupes afin de découvrir un métier lié au musée.

Pour cette découverte, les élèves se répartissent d'abord en 3 groupes principaux :

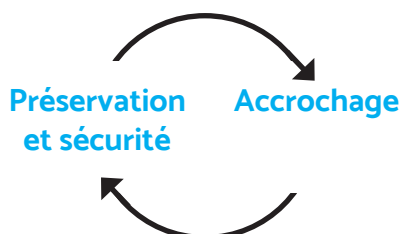


Puis, au sein de chaque groupe, les élèves forment à nouveau 2 groupes différents :

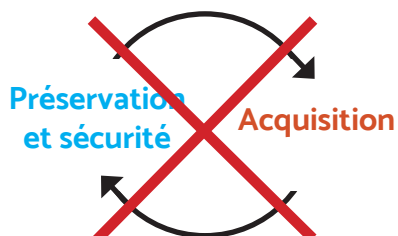


Si les groupes avancent bien, ils peuvent intervertir les jeux au sein de leur groupe principal.

Exemple :



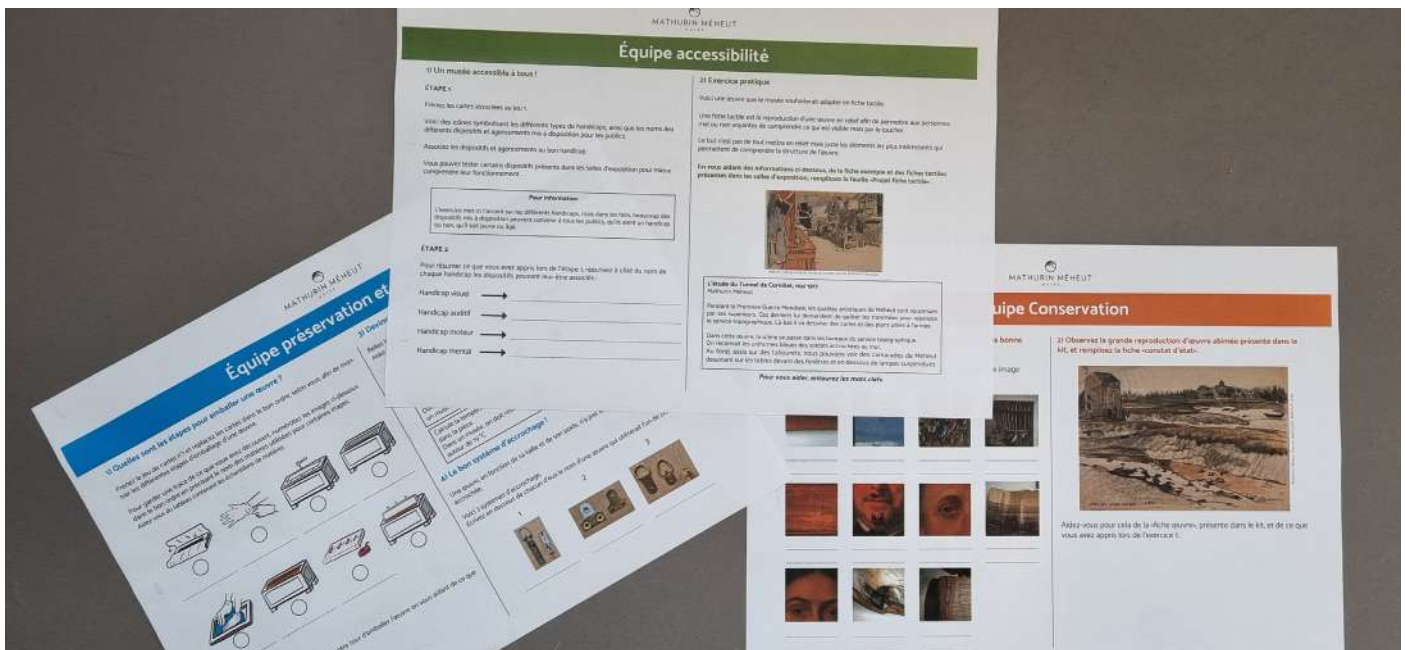
Les élèves n'ont pas le temps de faire les jeux issus d'un autre grand groupe.



MATÉRIEL

- **Des fiches** à remplir par groupe résumant ce qu'ils ont découvert
- **Des supports complémentaires** : cartes à jouer, fiches, planches, objets, etc. Ces supports sont soit une aide soit la base des jeux propres à chaque groupe.
- **Des fiches avec les solutions.**

Les élèves repartent avec les fiches qu'ils auront remplies pendant la séance.
Le reste du matériel devra être restitué soigneusement dans les rangements prévus.



Vous trouverez dans les pages suivantes les fiches à remplir par les élèves au cours de la séance.

Ces fiches sont fournies par le musée lors de la séance.

Le régisseur / la régisseuse





Équipe Accrochage

1) Prenez l'enveloppe du kit et associez la bonne photo à la bonne définition.

Après avoir fait les bonnes associations, reliez les œuvres ci-dessous au bon système d'accrochage.

Cochez les œuvres qui sont également dans des vitrines.



Cadres



Lutrins



Socles



2) Un peu de mesure !

Prenez le document «Fiche de mesure» et suivez les étapes afin de déterminez les éléments suivants :

- À quelle hauteur sont accrochées les œuvres :
- L'espace entre deux œuvres :
- La largeur des passages entre deux grandes salles :

3) Cas pratique

Prenez le jeu 2 ainsi que la planche sur laquelle il y a des silhouettes.

Etape 1 : Observez les œuvres présentes dans le jeu 2 et sélectionnez-en plusieurs. Faites en sorte que les œuvres choisies aient des points communs (couleur, thèmes ou style).

Etape 2 : Posez les œuvres choisies sur la planche en faisant attention à la hauteur d'accrochage et à l'espace entre les œuvres. Aidez-vous de la règle et de ce que vous avez appris lors de l'exercice 2.

Exemple : 15 cm dans le réel correspondra à 1,5 cm sur la planche et 1,50 m correspondra à 15 cm sur la planche.

4) L'importance de la circulation !

Prenez le plan du musée et indiquez avec des flèches le sens de circulation des visiteurs. Ces derniers doivent en général entrer par une porte, passer dans certaines salles dans un ordre précis puis sortir par une autre porte.

Organiser les espaces d'une certaine façon permet ainsi au visiteur de ne pas se perdre et de tout voir.

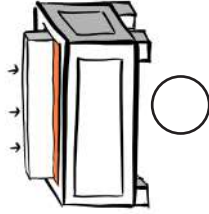
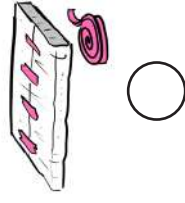
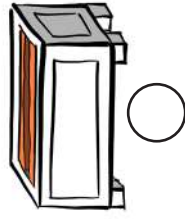
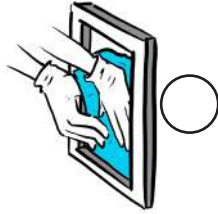
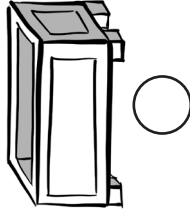
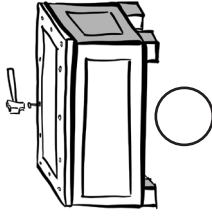
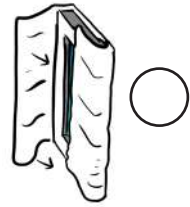


Équipe préservation et sécurité

1) Quelles sont les étapes pour emballer une œuvre ?

Prenez le jeu de cartes n°1 et remplacez les cartes dans le bon ordre, selon vous, afin de monter les différentes étapes d'emballage d'une œuvre.

Pour garder une trace de ce que vous avez découvert, numérotez les images ci-dessous dans le bon ordre en précisant le nom des matières utilisées pour certaines étapes.
Aidez-vous du tableau contenant les échantillons de matières.



2) Cas pratique !

Prenez la boîte du jeu 2 et essayez à votre tour d'emballer l'œuvre en vous aidant de ce que vous avez appris avec le jeu 1.

Attention, certaines étapes sont déjà faites.

3) Devine à quoi je sers !

Reliez le nom de l'appareil à sa bonne définition.
Aidez-vous du tableau avec les échantillons.

■ Calcule la puissance de la lumière.
Pour que les œuvres soient à la fois visibles et protégées, on ne doit pas dépasser 50 lux.

■ Hygromètre

■ Calcule le taux d'humidité présent dans l'air.
Doit rester entre 45 et 55% dans un musée.

■ Thermomètre

■ Calcule la température présente dans la pièce.
Dans un musée, on doit rester autour de 19 °C.

■ Luxmètre

4) Le bon système d'accrochage !

Une œuvre, en fonction de sa taille et de son poids, n'a pas les mêmes besoins pour être accrochée.

Voici 3 systèmes d'accrochage.

Ecrivez en dessous de chacun d'eux le nom d'une œuvre qui utiliserait l'un de ces systèmes.

1



2



3



.....
.....
.....

Le/la chargé.e des collections





Équipe Acquisition

1) **Observez les œuvres dans les salles d'exposition et dressez la liste de 6 grands thèmes qui résumeraient le travail de Mathurin Méheut.**

Comptez dans les salles d'exposition les œuvres associées aux thèmes que vous venez de lister. Inscrivez leur nombre sur le tableau ci-dessous.

Donnez également le titre d'une œuvre qui vous plaît en lien avec les thèmes que vous aurez listés.

THÈMES	NOMBRE D'ŒUVRES
1)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :
2)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :
3)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :
4)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :
5)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :
6)	----- ŒUVRES Titre d'une œuvre :

2) **Observez la page « Ventes aux enchères » et répondez à la question ci-dessous :**

Avec un budget de 15000 à 20000 €, quelles œuvres suggèreriez-vous d'acheter pour enrichir les collections du musée ?

(Attention, il n'est pas nécessaire de dépenser toute la somme)

Pour faire la sélection, posez-vous ces questions :

- Qu'est-ce qu'il manque au musée ?
- Qu'est-ce qu'on ne voit pas assez ?

Aidez-vous des notes de la question 1.

Écrivez ci-dessous le nom des œuvres sélectionnées parmi celles proposées et expliquez pourquoi vous avez fait ce choix :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3) **Où les accrochiez-vous dans le parcours permanent ? Indiquez-les sur le plan avec une croix en précisant les titres des œuvres choisies.**

Équipe Conservation

1) Prenez l'enveloppe du kit et associez la bonne photo, à la bonne définition de dégradation.

Après avoir fait les bonnes associations, inscrivez sous chaque image ci-dessous le nom de la dégradation qui lui correspond :



.....

.....

.....

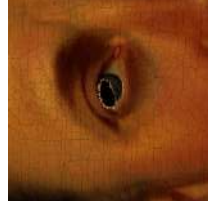
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

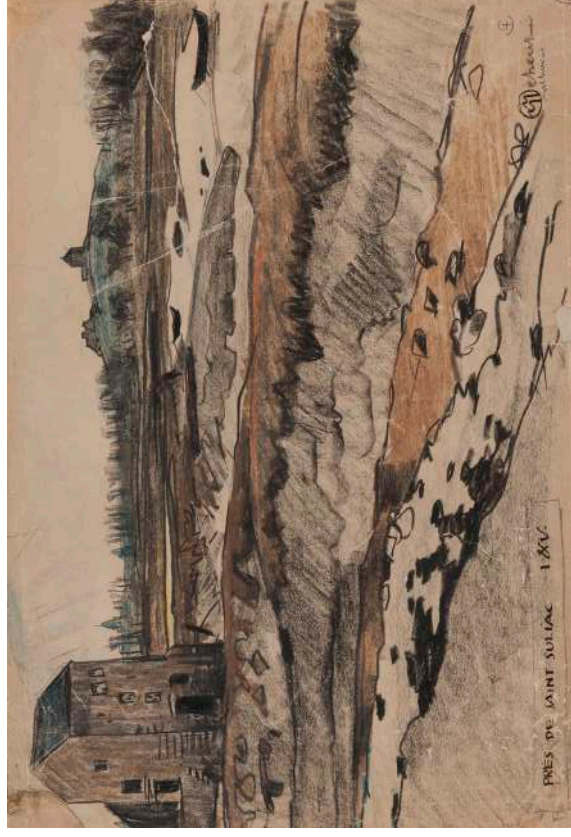
.....

.....

.....

.....

2) Observez la grande reproduction d'œuvre abîmée présente dans le kit, et remplissez la fiche «constat d'état».



Mathurin Méheut, Près de Saint-Suliac, ©ADAGP, Paris, 2026

Aidez-vous pour cela de la «fiche œuvre», présente dans le kit, et de ce que vous avez appris lors de l'exercice 1.

CONSTAT D'ÉTAT

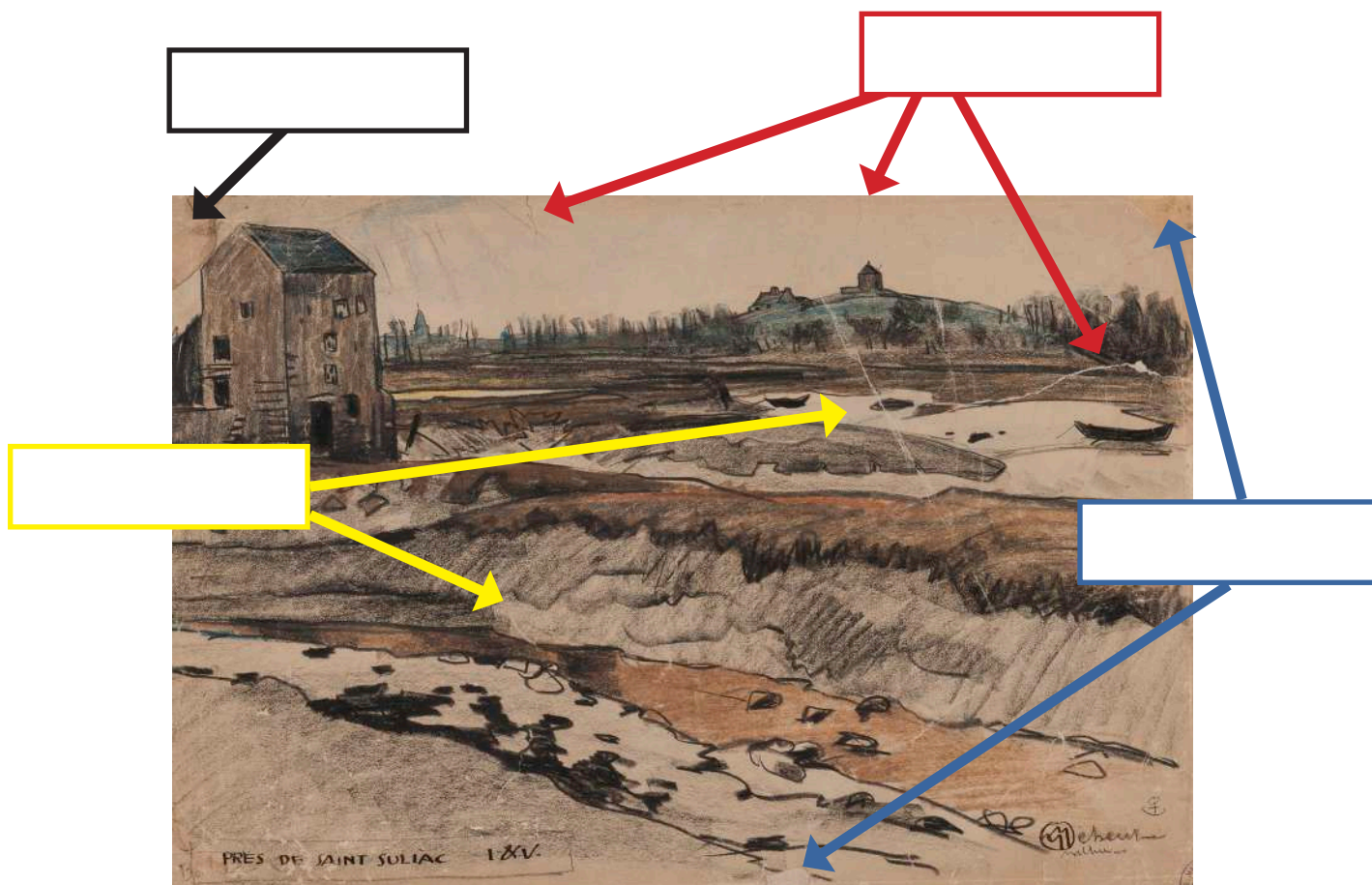
L'œuvre ci-dessous a été donnée récemment au musée.

Une fiche inventaire a déjà été faite mais pas encore le constat d'état qui permet de préciser dans quel état arrive l'œuvre. Ce constat permet de savoir si l'œuvre nécessite une restauration ou non.

1) Complétez le tableau ci-dessous en vous aidant de la «fiche de l'œuvre» mise à disposition.

Numéro d'Inventaire :
Titre et date :
Auteur :
Matière et technique :
Dimensions en cm (hauteur x largeur x épaisseur) sans cadre :
Préciser s'il y a des inscriptions, marques, signatures sur l'œuvre :

2) Prenez la reproduction d'œuvre altérée présente dans le kit et observez-la attentivement. Sur la photo ci-dessous, les zones de détériorations sont déjà indiquées. Précisez dans les cases leurs noms. Aidez-vous pour cela des termes du jeu 1 vu précédemment.



CONSTAT D'ÉTAT

L'œuvre ci-dessous a été donnée récemment au musée.

Une fiche inventaire a déjà été faite mais pas encore le constat d'état qui permet de préciser dans quel état arrive l'œuvre. Ce constat permet de savoir si l'œuvre nécessite une restauration ou non.

1) Complétez le tableau ci-dessous en vous aidant de la «fiche inventaire» mise à disposition.

Numéro d'Inventaire :
Titre et date :
Auteur :
Matière et technique :
Dimensions en cm (hauteur x largeur x épaisseur) sans cadre :
Préciser s'il y a des inscriptions, marques, signatures sur l'œuvre :

2) Prenez la reproduction d'œuvre altérée présente dans le kit et observez-la attentivement.

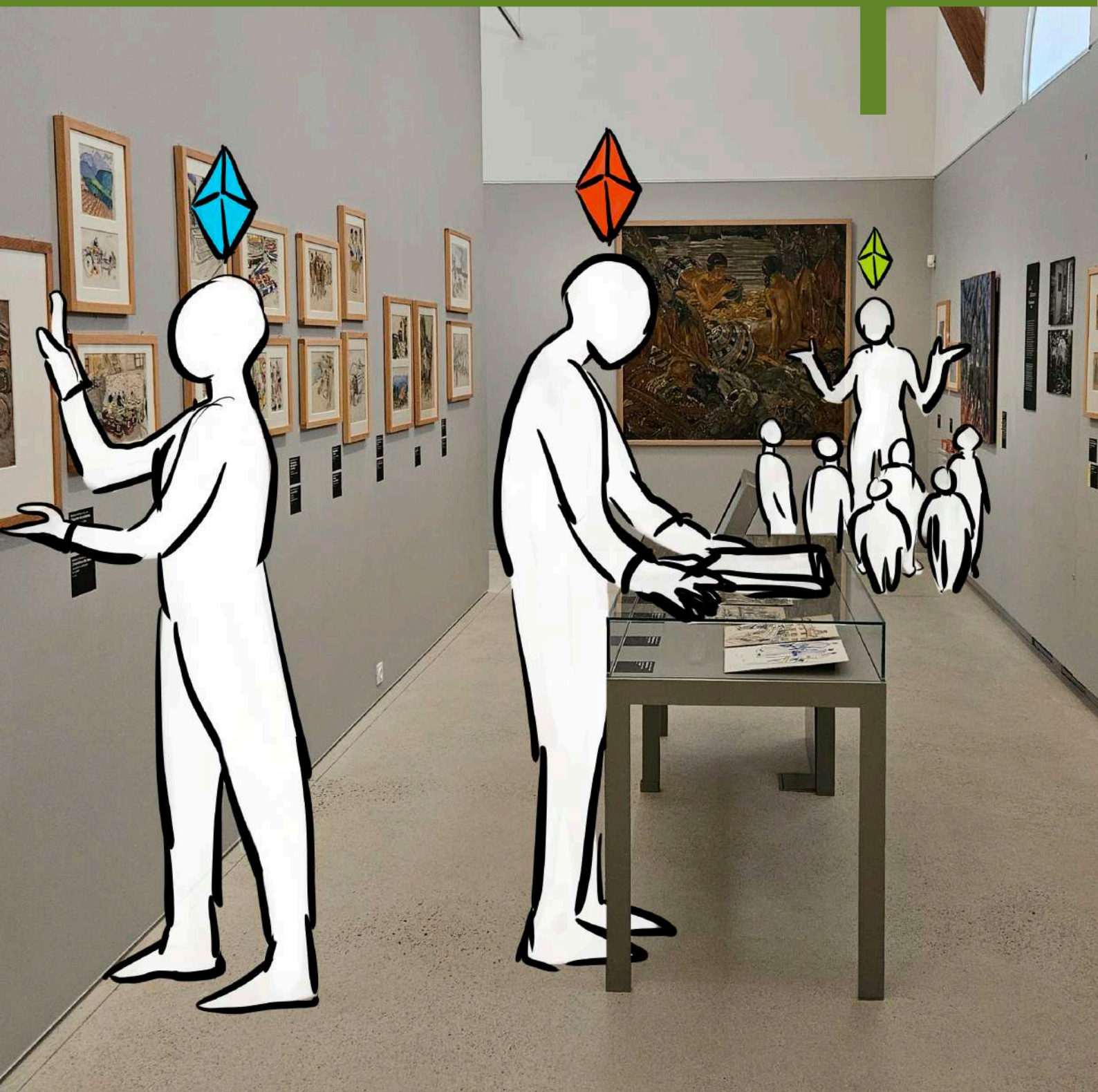
Sur la photo ci-dessous, entourez les zones où vous constatez une détérioration.

Précisez, avec des flèches, le nom des détériorations observées.

Aidez-vous pour cela des termes du jeu 1 vu précédemment.



Le médiateur / la médiatrice culturel.le



Équipe Visite

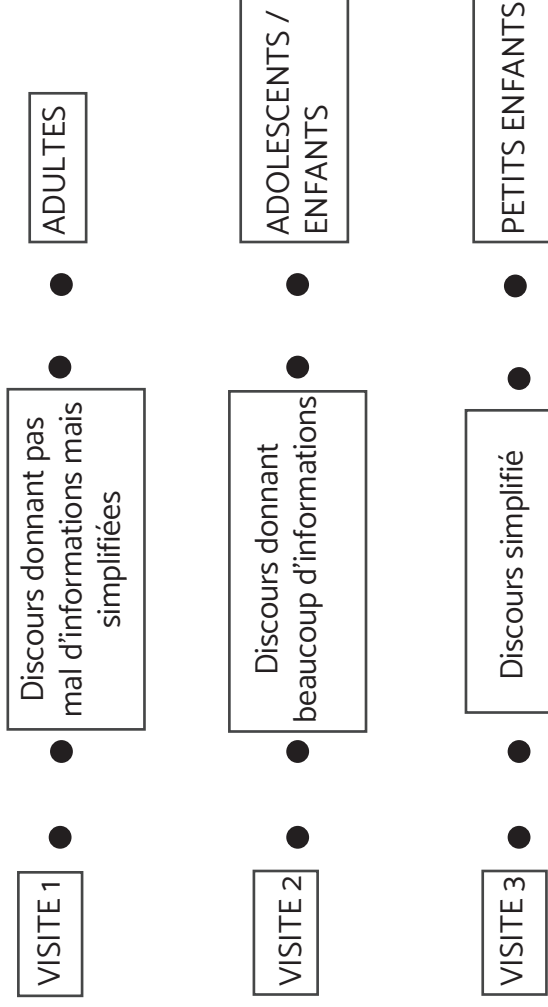
1) L'art du discours !

Prenez les fiches et cartes associées au jeu 1.

Voici trois textes parlant de la même œuvre «Les femmes pagures» mais dont le discours est différent selon le public visé.

Lisez les textes et associez la carte public au bon texte.

Après avoir fait les bonnes associations, résumez ce que vous avez appris en reliant ci-dessous les bons éléments ensemble :



2) Exercice pratique

Prenez les cartes associées au jeu 2 ainsi que la fiche «Il était une fois».

Vous avez devant vous des cartes reproduisant quelques œuvres du musée ainsi qu'un texte vous donnant des informations sur chacune de ces œuvres.

Avec 2 ou plusieurs de ces œuvres, imaginez une visite contée. Ecrivez votre histoire sur la fiche «Il était une fois».

Cette visite doit contenir une situation initiale, un élément perturbateur et une situation finale.

L'histoire étant racontée devant les œuvres choisies, chacune des trois situations correspondra à une œuvre précise.

Exemple :

Œuvre 1 : Etude de loup / Œuvre 2 : La récolte du sel / Œuvre 3 : Mère et son enfant

Situation initiale : œuvre 1

C'est l'histoire d'un loup qui vivait dans une forêt en plein été. C'était un animal fier et robuste, mais qui avait besoin de boire beaucoup.

Élément perturbateur : œuvre 2

Malheureusement l'été aride avait asséché la rivière et la pauvre bête était obligée de quitter la forêt à la recherche d'eau.

En chemin le loup vit d'étranges bassins. Il s'y précipita mais découvrit avec horreur que l'eau était salée. Il fut chassé par les hommes et les femmes qui y travaillaient.

Situation finale : œuvre 3

Par chance il croisa le chemin d'une femme et d'un enfant qui lui donnèrent à boire. Le loup les remercia et retourna dans sa forêt.

Il était une fois ...

À partir des œuvres que vous avez choisies, essayez d'imaginer une courte visite contée*.

Cette visite consiste à raconter une histoire devant des œuvres, les œuvres servant à illustrer votre histoire.

Elle doit contenir un début (situation initiale), un milieu (avec un élément perturbateur / déclencheur) et une fin.

L'histoire étant racontée devant les œuvres choisies, chacune des trois situations correspondra à une œuvre précise.

Écrivez brièvement votre histoire en précisant le titre de l'œuvre utilisée pour illustrer l'histoire. Vous pouvez, au dos de la feuille, aller un peu plus dans le détail en faisant des descriptions de paysages, de vêtements, ou des émotions des personnages, etc.

DÉBUT / J'utilise l'œuvre :

MILIEU / J'utilise l'œuvre :

FIN / J'utilise l'œuvre :

* Un conte est une histoire imaginaire où tout est possible : les animaux peuvent parler, il peut y avoir de la magie, etc.



Équipe accessibilité

1) Un musée accessible à tous !

ÉTAPE 1

Prenez les cartes associées au jeu 1.

Voici des icônes symbolisant les différents types de handicaps, ainsi que les noms des différents dispositifs et agencements mis à disposition pour les publics.

Associez les dispositifs et agencements au bon handicap.

Vous pouvez tester certains dispositifs présents dans les salles d'exposition pour mieux comprendre leur fonctionnement.

Pour information

L'exercice met ici l'accent sur les différents handicaps, mais dans les faits, beaucoup des dispositifs mis à disposition peuvent convenir à tous les publics, qu'ils aient un handicap ou non, qu'il soient jeunes ou âgés.

ÉTAPE 2

Pour résumer ce que vous avez appris lors de l'étape 1, réécrivez à côté du nom de chaque handicap les dispositifs pouvant leur être associés :

Handicap visuel →

Handicap auditif →

Handicap moteur →

Handicap mental →

2) Exercice pratique

Voici une œuvre que le musée souhaiterait adapter en fiche tactile.

Une fiche tactile est la reproduction d'une œuvre en relief afin de permettre aux personnes mal ou non voyantes de comprendre ce qui est visible mais par le toucher.

Le but n'est pas de tout mettre en relief mais juste les éléments les plus intéressants qui permettent de comprendre la structure de l'œuvre.

En vous aidant des informations ci-dessous, de la fiche exemple et des fiches tactiles présentes dans les salles d'exposition, remplissez la feuille «Projet fiche tactile».



Mathurin Méheut, *Étude du Tunnel de Cornillet, mai 1917*, © ADAGP, Paris, 2026

L'étude du Tunnel de Cornillet, mai 1917

Mathurin Méheut

Pendant la Première Guerre Mondiale, les qualités artistiques de Méheut sont reconnues par ses supérieurs. Ces derniers lui demandent de quitter les tranchées pour rejoindre le service topographique. Là-bas il va dessiner des cartes et des plans utiles à l'armée.

Dans cette œuvre, la scène se passe dans les bureaux du service topographique. On reconnaît les uniformes bleus des soldats accrochés au mur.

Au fond, assis sur des tabourets, nous pouvons voir des camarades de Méheut dessinant sur les tables devant des fenêtres et en dessous de lampes suspendues.

Pour vous aider, entourez les mots clefs.

Projet fiche tactile

Titre de l'œuvre :

Sur l'image ci-dessous faites les contours des éléments que vous souhaitez mettre en relief.



Légende

Indiquez sur l'image les numéros de ce qu'il y a à toucher et précisez ci-dessous à quoi font référence vos numéros.
Aidez-vous pour cela des fiches tactiles présentes dans les salles.
Attention ! Limitez votre légende à 4 numéros grand maximum.

○

○

○

○