

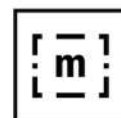
# OFFRE ÉDUCATIVE

ANNÉE 2024

Primaires  
Cycles 2 et 3

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'OEIL

	Type d'offre	Niveau					📅	👥	🕒	€
		CP	CE1	CE2	CM1	CM2				
Cluedo géant	Visite ludique			✓	✓	✓	A l'année	1 classe	1h30	G R A T U I T
Animaux fantastiques	Atelier créatif dessin	✓	✓	✓	✓	✓		1 classe	1h30	
Modelage et plaque de rue	Atelier créatif argile	✓	✓	✓	✓	✓		1 classe	1h30	

## L'OFFRE EN LIEN AVEC L'EXPOSITION

### "LE MUSÉE BAVARDE...ET SE LA RACONTE !"

🏺	Type d'offre	Niveau					📅	👥	🕒	€
		CP	CE1	CE2	CM1	CM2				
Musée de poche	Atelier créatif assemblage				✓	✓	A l'année	1 classe	1h30	G R A T U I T
Tout un cinéma	Atelier créatif dessin	✓	✓	✓	✓	✓		1 classe	1h30	
Dans la peau du régisseur	Atelier scientifique manipulation				✓	✓		demi-classe	1h30	

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 du musée sous forme du célèbre jeu de société

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.



CE2 > CM2



A l'année



1 classe



1h30



Elèves en pleine réflexion  
pour résoudre l'enquête

## Références aux programmes

**Cycle 2** **Français** Comprendre et s'exprimer à l'oral  
**Éducation physique et sportive** Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités  
**Enseignement moral et civique** Règle : vivre ensemble

**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

# ANIMAUX FANTASTIQUES

## Des créatures imaginaires au musée

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.




Animal en cours de production

 CP > CM2

 A l'année

 1 classe

 1h30

## Références aux programmes

**Cycle 2** **Arts plastiques** Exprimer, produire, créer / Expression de ses émotions  
**Questionner le monde** Imaginer, réaliser / S'approprier des outils et méthodes

**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 caractérisent

# MODELAGE ET PLAQUES DE RUE

Manipulation d'argile et histoire de la ville


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.

 CP > CM2

 A l'année

 1 classe

 1h30



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

## Références aux programmes

**Cycle 2** **Arts plastiques** Exprimer, produire, créer / Expression de ses émotions  
**Questionner le monde** Imaginer, réaliser / S'approprier des outils et méthodes

**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 !

 CM1 > CM2

 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



# 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.

 CP > CM2

 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


**Cycle 3** **Langues vivantes** Repères géographiques, historiques et culturels  
**Arts plastiques** Représentation plastique et dispositif de présentation  
**Histoire des arts** Situer : relier l'œuvre à des usages et au contexte historique et culturel

# DANS LA PEAU DU RÉGISSEUR

## Manipulation et expertise des collections

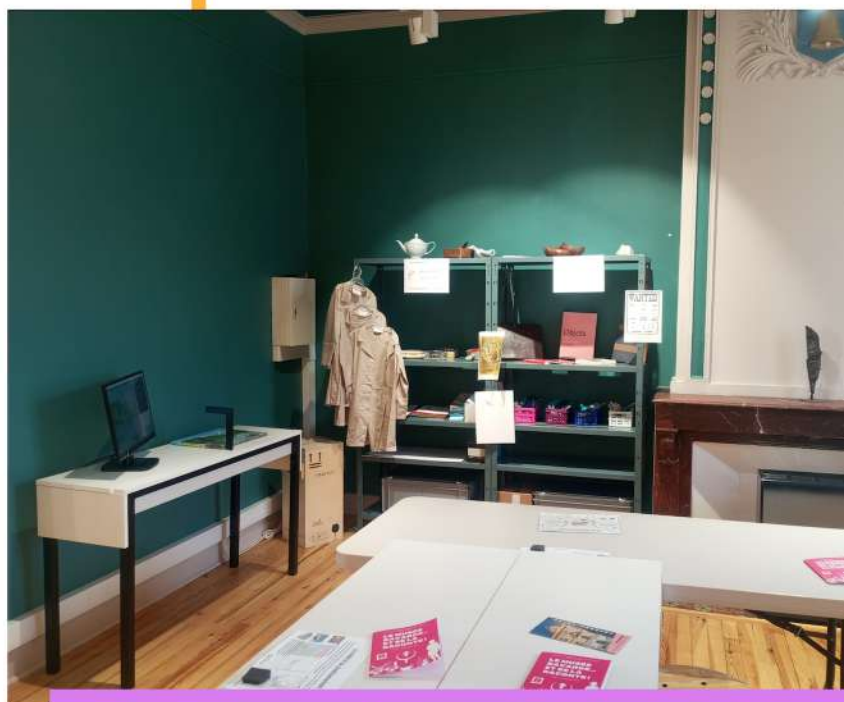
Qu'arrive-t-il aux objets lorsqu'ils intègrent un musée ? C'est toute la question qui concerne cet atelier. Le régisseur, ou chargé des collections, est là pour les inventorier, les classer, les exposer ou les placer en réserve. Installés dans l'atelier du régisseur, les élèves vont ainsi observer et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

 CM1 > CM2

 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

# INFOS PRATIQUES

## Dates, horaires et tarif



A l'année  
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

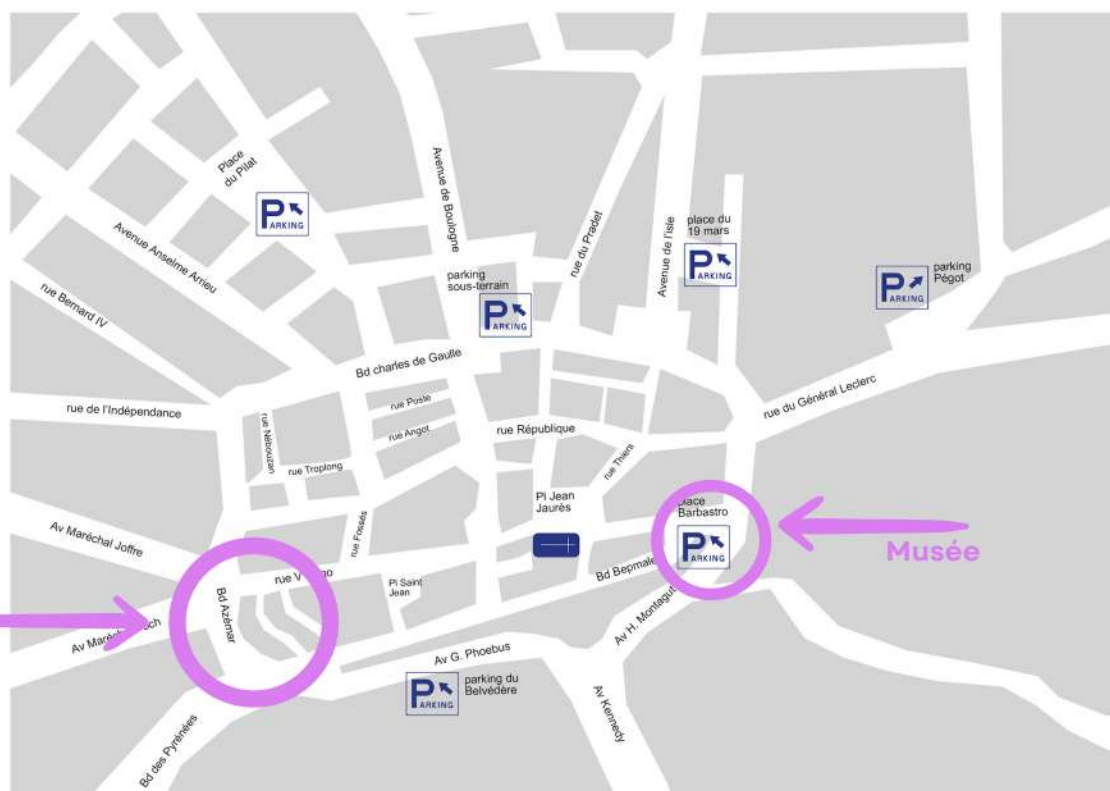
Si la météo est favorable, vous pouvez vous installer aux abords du musée. Une salle située à quelques minutes à pied peut également vous être mise à disposition gratuitement.

**Réservation obligatoire** d'une salle 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.**



Parking

Dir. A64

Musée