

EXPÉDITION ALLÉGORIQUE

Pars à notre recherche,
écoute nos histoires...
Et surtout,
n'oublie pas
ton smartphone !

DOSSIER ENSEIGNANTS

Hessel Gerritsz, *Mar del Sur. Mar Pacifico*, 1622, Bibliothèque nationale de France, département Cartes et plans, GE SH ARCH-30 (RES)

Musée des Beaux-arts
Rue de la Cité, Troyes
03 25 42 20 09
www.musees-troyes.com

Expédition Allégorique

Expédition allégorique est un projet de visite ludique et interactif de la galerie des peintures du musée des Beaux-arts de Troyes à destination des lycéens, dans le cadre de leur enseignement de français.

La visite prend la forme d'un jeu d'exploration, qui mêle observation et déduction en un temps limité. Il s'agit de confronter les oeuvres du musée et des textes littéraires, ayant pour thématique commune l'allégorie.

Le scénario de départ :

La classe en visite est un équipage, dont le capitaine est le professeur. Ils accostent sur une île mystérieuse, **Allégorie**, correspondant à la galerie de peintures.

Après avoir constitué des équipes, ils vont tour à tour à la rencontre des huit œuvres choisies. Les allégories représentées prennent alors la parole dans des vidéos accessibles par des **QR codes**.

Elles y racontent leur histoire pour expliquer ce qui les constituent et ce qu'elles représentent. Les élèves découvrent alors des éléments au sujet de l'histoire de l'artiste, l'histoire du thème ou l'histoire matérielle de l'œuvre.

Ce contenu est mis en regard avec des textes afin de mettre en lumière des **notions littéraires**. Les connaissances transmises au visiteur sont matérialisées dans le jeu par l'obtention de cartes symbolisant les **ressources acquises**.



Déroulé de la visite :

- 1) Accueil du groupe / vestiaire
- 2) Montée du groupe au 1er étage / récupération du jeu
- 3) Introduction à l'entrée de la salle : lecture du scénario, constitution des équipes (attribution d'un nom), distribution des livrets
- 4) Lancement du chrono : début des recherches
- 5) Fin du jeu : bilan des points (nombre de cartes ressources collectées par équipe) : désignation des vainqueurs
- 7) Conclusion : mise en commun des réponses, énumérer les formes que peuvent prendre les allégories et les thématiques qu'elles représentent.

Déroulé du jeu :

- 1) Chercher et trouver l'œuvre correspondant à l'allégorie recherchée
- 2) Scanner le QR code et visionner la vidéo
- 3) Lire le texte
- 4) Répondre aux questions à l'aide du glossaire
- 5) Retourner voir le Guide pour qu'il valide les réponses et donne la carte ressource correspondante.
- 6) Partir à la recherche d'une autre allégorie et recommencer !

Lorsque le jeu s'arrête, l'équipe ayant obtenu le plus de cartes ressources a gagné !

Joueurs : de 7 à 35 élèves ;

Nombre d'équipes conseillées : 7 maximum

Temps du jeu conseillé : 1h20

Temps de la visite sur site : 2h

Ressources fournies par le musée : carte de l'île, règles du jeu et scénario de départ, cartes ressources, tampon "Vérifié".

Documents à télécharger et à imprimer avant la visite :

- carnet de bord (12 p.) : en prévoir un par élève
- carnet avec réponses pour le professeur (12 p.)
- fiche de progression des équipes (1 p.)

N.B. : Les élèves devront être munis de leur smartphone ayant une connexion internet et une application de lecture des QR codes, ainsi qu'une paire d'écouteurs.



Les apports de la visite

Pour les élèves :

- évoluer dans un espace muséal dans un contexte scolaire , décomplexé par le système du jeu ;
- observer des œuvres, les reconnaître dans l'espace du musée ainsi que les objets et figures qui les composent ;
- lire un texte et en extraire une information ;
- utiliser un dispositif numérique à partir d'un outil familier ;
- acquérir des connaissances littéraires, artistiques et patrimoniales ;
- développer des compétences de compréhension, d'analyse, de déduction autour d'un concept complexe qu'est l'allégorie ;
- quitter le musée en ayant appris des notions culturelles tout en ayant vécu une expérience stimulante et amusante.

Pour l'enseignant :

- faire découvrir le musée grâce à une approche attractive ;
- renforcer le partenariat lycée/musée ;
- explorer un corpus textes nouveaux autour desquels vous pourrez aménager vos séquences ;
- restituer la visite en classe sous des formes variées grâce à la diversité des textes (écriture d'un dialogue de théâtre, d'un sonnet...);
- proposer un prolongement de l'enseignement du français par un projet d'éducation artistique et culturelle (EAC).

"Éclairer la lecture des œuvres et des textes littéraires composant les parcours par leur mise en relation avec les autres arts et pour développer chez les élèves des connaissances d'ordre esthétique et la capacité d'analyser des images, le professeur propose des prolongements artistiques et culturels."

Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, BO Le Bulletin Officiel, programme de français de seconde générale et technologique.

Corpus de textes

o César CHESNEAU DU MARSAIS, Article "ABSTRACTION", L'Encyclopédie, vol. I (1751), p. 45a-47b.

URL : <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v1-221-0/>

o Henri LAVEDAN, « La Paix nouvelle », L'illustration, 21 décembre 1918.

URL : <https://books.openedition.org/irhis/1792?lang=fr>

o Charles BAUDELAIRE, "L'Ennemi", Les Fleurs du Mal, Poulet-Malassis et de Broise, 1857 (p. 32-33).

URL : https://fr.wikisource.org/wiki/Les_Fleurs_du_mal/1857/L'Ennemi

o MOLIERE, « Acte I, scène 3 (Extrait) », Les Fourberies de Scapin [1671], Canopé [en ligne].

URL : <https://www.reseau-canope.fr/edutheque-theatre-en-acte/les-fourberies-de-scapin-extrait-acte-i-scene-3.html>

o Charles BLANC, « De l'imitation et du style », Grammaire des arts du dessin : architecture, sculpture, peinture [...], Paris, Librairie Renouard, 1876, p. 17.

URL : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k134266z>

o Victor HUGO, « Victorieux ou mort », La Légende des siècles [1871], Hachette, tome VI, 1927, p. 264. URL : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96081307>

o Guy de MAUPASSANT, « Idylle », Gil Blas, 12 février 1884, n°1547, p. 1.

URL : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k75262170>

o Alexander POPE, « Le Temple de la Renommée » (1749) in Les chefs-d'œuvre de Pope, contenant : Les Essais sur l'Homme, sur la Vie Humaine, sur la Critique, la Boucle de Cheveux enlevée, & le Temple de la Renommée. [...], Londres, 1788. URL : https://numelyo.bm-lyon.fr/f/view/BML:BML_00GOO0100137001101590508/IMG0000000



TIC-TAC ...



Expédition sur réservation
reservation.musees@ville-troyes.fr
Tél. : 03 25 42 33 81

**Troyes**

**Musée des Beaux-Arts
et d'Archéologie (Saint- Loup)**
Rue de la Cité, Troyes
03 25 42 20 09
www.musees-troyes.com

