

Activités éducatives

2025 / 2026



Pour répondre aux besoins de tous les publics, notamment du milieu éducatif, les musées de la Ville de Troyes proposent chaque année un ensemble d'outils pédagogiques nécessaires à l'appréhension des collections des musées aux visiteurs de tout âge.

Soucieux de répondre aux besoins et aux attentes des établissements scolaires, des centres de loisirs et autres structures, nos supports s'adaptent directement **à l'ensemble des cycles du système éducatif**. Le document répertorie la totalité de nos supports pédagogiques classés par musées, par collections, par niveaux d'enseignement (de la maternelle au lycée) et par types de support.

L'équipe du service des publics des musées est à la disposition des enseignants, animateurs, éducateurs, formateurs, relais du champ social et médico-social. Grâce à l'implication de l'Éducation Nationale, un professeur relais se tient également à disposition des enseignants pour toute question sur le musée d'Art moderne.

Tous les documents ci-dessous sont téléchargeables en PDF sur le site internet des musées dans la rubrique « accueil des scolaires et des familles » :

<https://www.musees-troyes.com/accueil-scolaires/>

En vous souhaitant une bonne visite !

Sommaire

Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie	4
Muséum d'Histoire naturelle	24
Apothicaierie de l'Hôtel-Dieu-le-Comte	28
Musée de la Renaissance en Champagne	30
Musée de la Maille, Mode et Industrie	35
Musée d'Art moderne - Collections nationales Pierre et Denise Lévy	38
Accessibilité	46
Informations pratiques et contacts	49

À travers les collections

Visites guidées

- **À la découverte du musée** : une balade pour découvrir un chef d'œuvre par collection (à partir du cycle 2).
- **L'architecture du musée** : permet de découvrir l'histoire de l'ancienne abbaye Saint Loup devenue un musée (à partir du cycle 3).
- **Les animaux fantastiques du musée** : une visite pêle-mêle dans tout le musée (à partir du cycle 2).

Visite-atelier

- **Animaux fantastiques** : la visite animaux fantastiques suivie d'un atelier pour composer son animal fantastique en papiers découpés (à partir du cycle 2).



Galerias de peinture

De Giotto à Corot, collections de peintures, sculptures et objets d'art du 14^e au 19^e siècle abordant les thèmes de l'Histoire, de la mythologie, de la littérature, des représentations et des croyances.

Dossiers d'aide à la visite

Enseignants

- **Les galeries de peinture** : ce dossier présente de manière générale les collections permanentes du musée des Beaux-Arts : du 14^e au 19^e siècle, à travers les thématiques du portrait, du paysage, de la nature morte et de la mythologie. Chaque section comprend une liste d'œuvres de référence et plusieurs analyses d'œuvre.
- **La nature morte** : ce dossier se concentre sur la nature morte, de ses prémices comme élément décoratif à son affirmation comme sujet de méditation philosophique, dans le contexte intellectuel et commercial de l'Europe du 17^e siècle.



Visites guidées

- **Chefs-d'œuvre des Beaux-Arts** : une découverte des Beaux-Arts en six siècles de peinture, de Giotto à Corot (à partir du cycle 1).
- **Portraits et autoportraits** : une visite pour découvrir l'art du portrait sous tous ses angles (à partir du cycle 1).
- **Héros et mythologie** : Achille, Télémaque, Hector,... retrouvez les grandes épopées antiques et abordez leur réception à l'époque moderne (à partir du cycle 2).
- **Le Paysage** : qu'il soit idéalisé, naturaliste ou pittoresque, explorer l'art du paysage du 14^e au 19^e siècle (à partir du cycle 1).
- **Nature morte et vanités** : une immersion dans l'art de représenter des choses inanimées (à partir du cycle 1).
- **Oeuvres des châteaux de l'Aube** : retrouvez les oeuvres des châteaux disparus de l'Aube et replacez-les dans le château grâce à une maquette. (à partir du cycle 3).

Visite-atelier

- **Nature morte** : une visite à la découverte des natures mortes suivie d'un atelier papiers-découpés (à partir du cycle 2).

Fiches-jeux

Maternelle - CP - CE - CM

- **Fiches-jeux individuelles** pour découvrir de manière ludique et didactique les œuvres majeures des collections:
 - B. Bellotto, *Vue des ruines de Pirna à Dresde*
 - P. de Champaigne, *La réception du duc de Longueville dans l'ordre du Saint-Esprit par le roi Louis XIII*
 - J. de Létin, *Autoportrait*
 - D. Lhomme, *Vanité*
 - P. Mignard, *Saint Luc peignant la Vierge*
 - C.-J. Natoire, *Jupiter servi par Hébé*
 - J.-M. Picart, *Vase de fleurs sur un entablement*
 - B. Spranger, *Vénus et l'Amour*
 - J. Tassel, *L'arbre de Jessé*
 - C.-J. Vernet, *Un naufrage*
 - J.-A. Watteau, *L'Aventurière*.

Livrets-jeux

CP - CE - CM

- **Que c'est beau !** : familiarisation à la lecture d'une œuvre (peinture, sculpture...). Après une visite des collections, l'élève choisit l'œuvre qu'il préfère, il « l'analyse » à l'aide de ce livret (sujet, composition, format, couleurs, émotions...), puis en fait un dessin s'il en a le temps nécessaire.

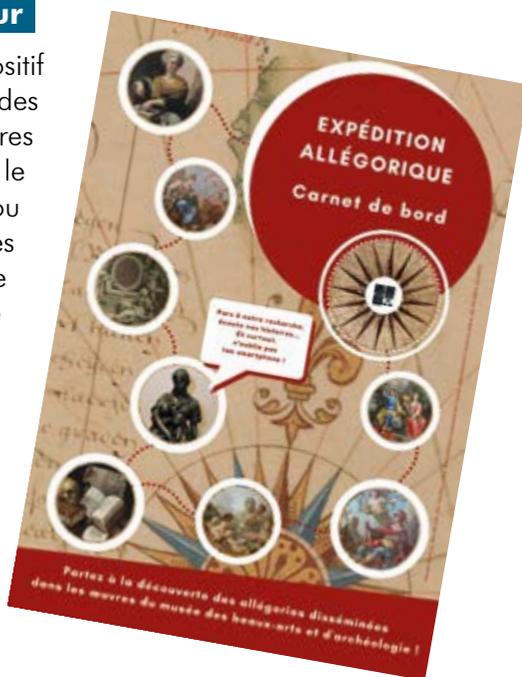


CE - CM - 6^e

- **Les aventures de Zeus-Jupiter** : une découverte des aventures de Zeus (Jupiter) « le moins recommandable des dieux de la mythologie gréco-romaine » à travers les tableaux de Lubin Baugin et Charles-Joseph Natoire.

3^e - Lycée - Enseignement supérieur

- **Expédition allégorique** : un dispositif ludique pour partir à la recherche des allégories disséminées dans les œuvres du musée des Beaux-Arts. Le livret fait le lien entre les représentations peintes ou sculptées du musée et les textes littéraires de Molière, Victor Hugo ou encore Baudelaire sous la forme d'une chasse au trésor et de manière interactive avec des flashcodes (nécessitant un smartphone et une connexion internet). Préparation nécessaire en amont de la visite. Durée sur place : environ 2 heures.



Retrouvez plus d'informations sur la page internet suivante :

<https://www.musees-troyes.com/accueil-scolaires/beaux-arts/>

Jeux de manipulation

Maternelle - CP - CE

- **Puzzles géants :**

- B. Bellotto, *Les ruines de Dresde*
- F. Boucher, *Les génies des Beaux-arts*
- P. Champaigne, *La réception du duc de Longueville dans l'ordre du Saint-Esprit par le roi Louis XIII*
- J. Geerards, *Nature morte au homard*
- J. de Létin, *Autoportrait*
- D. Lhomme, *Vanité*
- P. Mignard, *Saint Luc peignant la Vierge*
- C.-J. Natoire, *Jupiter servi par Hébé*
- C.-J. Natoire, *Le siège de Bordeaux*
- J.-M. Picart, *Vase de fleurs sur un entablement*
- H. Robert, *Ruine d'un pont romain*
- J. van Strij, *Vaches au bord de la rivière*
- C.-J. Vernet, *Un naufrage*
- J.-A. Watteau, *L'Aventurière*

- **Puzzle cube à 6 faces**

Maternelle - CP - CE

- **Jeu de manipulation pour créer une nature morte :** grâce à une valise contenant de nombreux objets et des fruits factices, les élèves peuvent réaliser leur nature morte puis la dessiner.



Maternelle - CP - CE - CM

- **La chasse au trésor** : détails de tableaux à retrouver à travers les salles d'exposition.
- **Retrouve un tableau dans le musée** : tableaux à retrouver à travers les salles d'exposition à partir de reproductions.
- **Retrouve ce qui manque dans le tableau** : à partir de huit reproductions, les élèves doivent retrouver le détail manquant dans chaque œuvre.
- **Chercher l'intrus** : à partir de douze reproductions d'œuvres du musée, les élèves doivent retrouver pour chacune d'elles l'intrus qui s'y est glissé.

CP - CE - CM

- **Pochettes d'initiations** :
 - Pochette d'initiation aux genres en peinture : à partir de reproductions, les élèves doivent trier et regrouper les tableaux par genre, selon les types de sujets représentés.
 - Pochette d'initiation à la nature morte : à partir de reproductions, les élèves doivent trier et regrouper les tableaux selon les types de natures mortes.

CP - CE - CM - Collège

- **Le jeu du cygne** : lancez les dés, avancez à la bonne case et partez à la découverte des peintures. Ce jeu, destiné au jeune public et aux familles, invite à suivre Capucygne, le cygne du Muséum, à retrouver son ancêtre peint par un grand artiste. Jouez et découvrez les collections de peinture ancienne en répondant aux énigmes et aux gages.

Vingt exemplaires disponibles gratuitement sur demande à l'accueil du musée des Beaux-Arts et d'Archéologie (Saint-Loup). Support accessible également en visite guidée.



Coloriages

Maternelle - CP - CE - CM

- L. Baugin, *L'Enfance de Jupiter*
- P. de Champaigne, *La Réception du duc de Longueville dans l'ordre du Saint-Esprit par le roi Louis XIII*
- J. Geerards, *Nature morte au homard*
- J.-B. Greuze, *Portrait d'Esprit de Baculard d'Arnaud*
- D. Lhomme, *Vanité*
- C.-J. Natoire, *Jupiter servi par Hébé*
- J.-M. Picart, *Vase de fleurs sur un entablement*
- E. L. Vigée Le Brun, *Portrait de Joséphine de Baussancourt*
- J.-A. Watteau, *L'Aventurière*

Dispositif numérique

Tout public

- **Jeu interactif « Voir »** élaboré par les Amis du musée d'art et Histoire.

APPLICATION MOBILE SANS TÉLÉCHARGEMENT

Un outil numérique sous forme de quiz pour « VOIR » de près les œuvres des galeries de peinture du musée des Beaux-Arts.

Choisissez un niveau de difficulté (junior - découverte - expert), un thème de visite (yeux - mains - Éros - animaux - enfants - nature...) et répondez aux questions en partant à la découverte de 20 tableaux ou sculptures.





Museum
Lecture
10/10/2023

Sculpture médiévale

Collections de sculptures et fragments architecturaux provenant des édifices religieux troyens et aubois du Moyen Âge.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **Des ténèbres... vers la lumière** : « entre ombres et lumière », un dossier pédagogique pour l'enseignant avec des pistes à exploiter au musée et en cours autour de la statuaire médiévale (collection du musée des Beaux-Arts) et des vitraux (collections du musée de Vauluisant ou Cité du Vitrail).

Visites guidées

- **Sculptures médiévales** : une découverte des sculptures et éléments architecturaux présentés au musée des Beaux-arts et d'Archéologie (à partir du cycle 1).

Visite-atelier

- **Chimères et gargouilles** : une visite à la découverte des chimères et gargouilles de la salle de sculptures médiévales suivie d'un atelier papiers-découpés (à partir du cycle 2).



Livrets-jeux

Maternelle - CP - CE

- **Chimères, gargouilles et compagne** : découverte ludique de la salle des sculptures médiévales, observation des gargouilles, des chapiteaux peuplés d'animaux fantastiques et réels tels que les représentaient les sculpteurs du Moyen Âge.

CM - 6^e - 5^e

- **L'art gothique** : immersion dans la salle des sculptures médiévales pour y découvrir l'architecture des édifices du Moyen Âge.



Con tutti i colori offerti in diverse varianti, si può realizzare un pavimento in ceramica che si integra con l'architettura e il design. Per questo, si consiglia di scegliere un colore che si integri con l'ambiente e di scegliere un design che si integri con l'architettura e il design.

Presentazione semplice:
ceramica, micacea e lucente



Il design è un elemento importante per la scelta di un pavimento. Per questo, si consiglia di scegliere un design che si integri con l'architettura e il design.



Une place importante dans le décor architectural

Les carreaux de pavement font partie du décor architectural. Ils structurent l'espace et reflètent la lumière sur leur surface brillante. Leur agencement et leurs bordures, en lignes donne vie à la perspective des espaces.



Carreaux de pavement

Riche collection de carreaux de pavement (décor de sol) datant du Moyen Âge et de la Renaissance mise en valeur par thématiques grâce à un mobilier interactif.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **Carreaux de pavement** : un dossier pédagogique, adapté aux programmes scolaires du collège.

Visites guidées

- **Carreaux de pavement** : une visite thématique et interactive abordant la production, la technique et l'iconographie médiévale des carreaux de pavement.

Visite-atelier

- **Imagine ton carreau de pavement** : après une visite guidée à la découverte des carreaux du Moyen Âge, l'enfant imagine son propre décor : à motifs géométriques, floraux ou encore un blason (à partir du cycle 2).

Livret-jeux

CP - CE - CM - 6^e

- **Carreaux de pavement** : un livret pour découvrir la technique de fabrication des carreaux de pavement ainsi que de leurs décors.

Coloriages

Maternelle - CP - CE - CM

- **Rosace du château de Chaource**, vers 1364

Jeux de manipulation

CP - CE - CM - 6^e

- **Carrément carreaux** : plusieurs dizaines de carreaux reproduits en carton-plume pour manipuler devant la collection ou poursuivre l'expérience en classe (dont un puzzle de la rosace de Chaource). Possibilité de faire un *memory*.



Archéologie

Importante collection d'objets issus principalement des fouilles archéologiques dans l'Aube qui éclaire l'histoire du territoire de la Préhistoire à la période mérovingienne.

Dossiers d'aide à la visite

Enseignants

- **La Préhistoire, du paléolithique au néolithique** : ce dossier offre une présentation générale de la Préhistoire autour de quatre grands axes d'étude : le travail de la pierre, la nourriture, la maîtrise du feu et l'art préhistorique.
- **La Protohistoire** : ce dossier offre une présentation générale de la Protohistoire et à travers plusieurs grands axes : l'habitat, l'agriculture et l'élevage, l'artisanat, le commerce et la guerre.
- **L'époque gallo-romaine** : ce dossier offre une présentation générale de l'époque gallo-romaine, à travers plusieurs grands axes : l'architecture, la religion, la culture matérielle, le commerce, l'artisanat ou encore la monnaie.



Visites guidées

- **La Préhistoire** : une collection permettant de comprendre l'évolution des êtres humains du Paléolithique au Néolithique, par les outils, techniques et modes de vie (à partir du cycle 2).
- **La Protohistoire** : un éclairage sur les peuples celtes de Gaule, en particulier les Sénon, et leur travail des métaux à l'âge du Fer (à partir du cycle 2).
- **L'époque gallo-romaine** : une découverte de la vie en Gaule romaine au travers des activités quotidiennes, de l'artisanat, de l'architecture et de la religion (à partir du cycle 2).

Visites-ateliers

- **Qui étaient vraiment les Gaulois ?** : visite pour démêler le vrai du faux concernant les Gaulois, suivie d'un atelier de conception de fibules dans les salles (à partir du cycle 2).

Coloriages

Maternelle - CP - CE - CM

- Décore ton fourreau d'épée
- Décore ta pièce de monnaie gallo-romaine

Mallettes pédagogiques

Enseignants

Pour travailler en classe ou lors de leur visite, les enseignants peuvent emprunter gratuitement des mallettes pédagogiques (précisez cette demande lors de votre réservation). Elles contiennent de véritables objets archéologiques que les enfants peuvent manipuler ainsi que des photographies et de la documentation.

- **La Préhistoire** : percuteurs, haches taillées et polies, autant d'outils à manipuler.
- **La Protohistoire** : aux objets préhistoriques en pierre s'ajoutent des éléments en métal apparus à l'âge du Fer.
- **L'époque gallo-romaine** : mosaïques, céramiques sigillées, verreries gallo-romaines et objets divers pour découvrir la vie quotidienne des Gallo-romains.



Collections de zoologie présentant la diversité du vivant selon la classification des espèces à travers 300 mammifères, oiseaux et reptiles.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **La diversité du vivant** : ce dossier propose des informations sur la classification des espèces et des clés pour comprendre les adaptations des animaux à leur environnement.

Visites guidées

- **La diversité du vivant** : une visite générale du muséum pour aborder la biodiversité et sensibiliser à la protection de l'environnement (à partir du cycle 2).
- **Bêtes à poils** : une visite thématique pour découvrir les mammifères, d'ici et d'ailleurs, dans leur diversité et leurs modes de vie (à partir du cycle 1).
- **Des oiseaux d'ici et d'ailleurs** : une visite thématique pour découvrir la diversité des espèces ornithologiques et leurs modes de vie (à partir du cycle 1).
- **Espèces en danger du muséum** : une visite thématique pour découvrir les espèces en danger dans les collections (à partir du cycle 2).
- **Les animaux fantastiques du muséum** : une visite à la découverte de quelques espèces du muséum aux particularités fantastiques (à partir du cycle 1).



Visite-atelier

- **Les animaux fantastiques du muséum** : une visite à la découverte de quelques espèces du muséum aux particularités fantastiques, suivie d'un atelier papier découpés pour composer son propre animal fantastique (à partir du cycle 2).

Fiches-jeux

Maternelle - CP - CE1

- **Fiches-jeux ludiques et didactiques** :

Des fiches d'activités proposent aux élèves de découvrir de manière active les adaptations des animaux à leur environnement et leur mode de vie :

- Le cerf
- Le cormoran
- Le flamand rose
- Le guêpier d'Europe
- Le hibou moyen-duc
- Le loup
- Le moineau
- Le mouflon
- L'oise cendrée
- L'ornithorynque
- L'ours
- Le pangolin

- **Fiches identifications** :

- Oiseaux
- Mammifères

Livret-jeux

CE - CM - 6^e

- **Sur les traces des animaux du Muséum** : un livret-découverte accompagne les élèves dans leur visite du muséum autour d'un parcours axé sur la diversité du vivant et les adaptations des animaux à leur environnement.

Jeux de manipulation

À partir du cycle 3

- **La Bataille des animaux** : inspirée par un célèbre jeu de cartes, *La bataille des animaux* est créée spécifiquement en regard des collections du muséum de Troyes et illustrée par Mathias Friman. Ce jeu permet aux visiteurs d'en apprendre plus sur les animaux de manière ludique.

Accessible gratuitement sur demande lors de votre réservation de visite ou sur place, en visite guidée ou libre.





Îlots tactiles et pédagogiques

Tous niveaux

- **Îlot avec des empreintes d'animaux à toucher** : pour deviner à quel animal appartient chaque empreinte.
- **Îlot sur les milieux naturels** : pour replacer chaque animal dans son milieu naturel (forêt, montagne, prairie, marais...).
- **Des fiches « vrai ou faux »** : pour en apprendre davantage sur le mode de vie des animaux.

Espace de découverte

Tous niveaux

- **Des peaux d'animaux à toucher** : pour deviner à quel animal elles appartiennent.
- **Des livres pour tous en consultation libre**
- **De vrais spécimens à observer, toucher et manipuler**
- **Des jeux d'éveil**
 - Le memory du Muséum
 - Maman, bébé : nous allons de paire !

Dans le couloir du musée

- Un meuble pédagogique présentant la durée de décomposition de différents déchets de notre vie quotidienne.

L'apothicaiererie se compose de la « grande salle » où les produits et plantes destinés à l'élaboration des remèdes étaient conservés dans plus de trois cents boîtes en bois peint et pots en céramique, et du « laboratoire » présentant le métier d'apothicaire et ses outils à travers des vitrines et un îlot-jeu de manipulation pour les plus jeunes.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **Apothicaiererie et secrets de laboratoire** : ce dossier propose des informations sur les collections de l'Apothicaiererie afin de vous accompagner dans votre visite.

Visite guidée

- **Apothicaiererie et secrets de laboratoire** : visite générale de l'Apothicaiererie et du laboratoire (à partir du cycle 2).

Livret-jeux

- **Livret-jeux pour apothicaire en herbe** : livret destiné à familiariser l'enfant avec l'apothicaiererie, le métier d'apothicaire, les remèdes et leurs contenants. À partir de 6 ans.





Coloriages

- **Cartouche d'une boîte rectangulaire** (deux coloriages différents disponibles)
- **Rose de Provins**, illustration de Pierre Pomet
- **Chameau**, illustration de Pierre Pomet

Îlot de manipulation

Pour apprendre en s'amusant, l'îlot des *Apothicaires en herbe* se situe autour du pilier central du laboratoire. Il est composé des jeux :

- Végétal, animal ou minéral ?
- Apothicaire ou Charlatan ?
- L'atelier des senteurs

Vous y retrouverez également le livret-jeux et les coloriages.

Dispositif numérique

Tout public

- **À la découverte de l'Apothicairerie** : cette application, dotée d'un univers adulte et jeune public, permet de tester ses connaissances de manière interactive et ludique.



Dans un hôtel particulier construit par une riche famille troyenne à l'époque de la Renaissance, une remarquable collections de peintures, vitraux et sculptures réalisés à l'époque où Troyes était la 5^e plus grande ville de France.

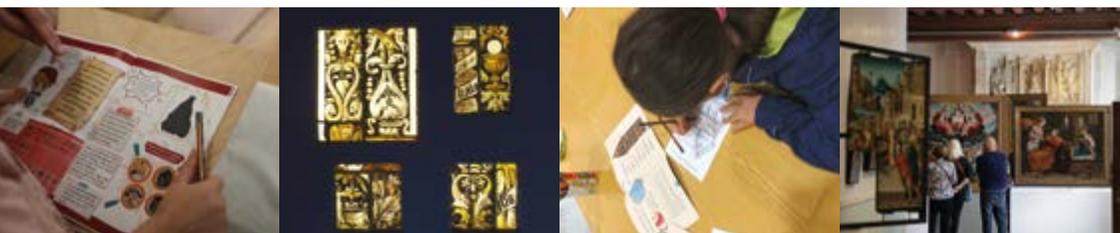
Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **Beau 16^e siècle** : ce dossier d'aide à la visite vous propose des informations sur le musée d'Art champenois (installé en l'Hôtel de Vauluisant) et son histoire, quelques généralités sur les courants artistiques, des clés pour comprendre les œuvres de la Renaissance et des lectures d'œuvres approfondies.

Visite guidée

- **Le Beau 16^e siècle champenois** : une visite générale des collections (peinture, sculpture, vitraux...) (à partir du cycle 2).



Livrets-jeux

Maternelle - CP - CE

- **Que c'est beau !** : familiarisation à la lecture d'une œuvre (peinture, sculpture...). Après une visite des collections, l'élève choisit l'œuvre qu'il préfère, il « l'analyse » à l'aide de ce document (sujet, composition, format, couleurs, émotions...) puis en fait un dessin.

CP - CE - CM - 6^e - 5^e

- **Le jeu de l'apprenti** : aide l'apprenti sculpteur Léonard à retrouver son maître en parcourant les collections de peintures, de sculptures et de vitraux du 16^e siècle.



Parcours enquête

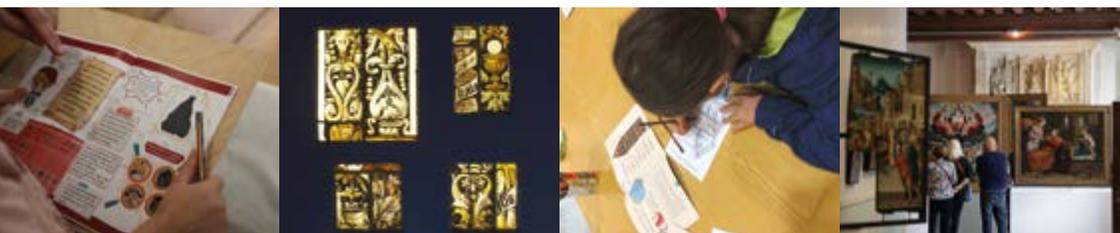
Collège - Lycée

- **La Renaissance à Troyes** : deux questionnaires adaptés qui retracent les œuvres typiques de notre région, pour découvrir l'évolution de l'architecture, de la sculpture, de la peinture et du vitrail à la Renaissance.

Coloriages

Maternelle - CP - CE - CM

- **Tout en couleur** : à disposition neuf planches de coloriage sur la sculpture du 16^e siècle représentant des saints ou des saintes : saint Antoine, sainte Barbe, sainte Catherine, sainte Marguerite, saint Jean-Baptiste, saint Roch, saint Julien l'hospitalier, saint Jean et la Vierge Marie. Ces sculptures étaient autrefois polychromes, les couleurs ont disparu avec le temps : aux élèves de les imaginer.
- **Maison troyenne du 16^e siècle**



Jeux de manipulation

Maternelle - CP - CE

• Puzzles :

- *Agar et Ismaël*, anonyme. Flandre, 16^e siècle.
- *Jésus parmi les docteurs (revers)*, Maître de Dinteville (peut-être Bartolomeus Pons). Troyes, 1541.
- *L'Adoration des mages*, Anonyme. Flandre, 16^e siècle.
- *La Charité de saint Bernard de Menthon*, Maître de saint Bernard de Menthon (peut-être Jean Pothier I). Troyes, 1552.
- *La Vierge au manteau rouge*, anonyme. Champagne, 1^{re} moitié du 16^e siècle.
- *Le repas chez Simon le Pharisien*, Anonyme. Champagne, 1^{er} quart du 16^e siècle.
- *Le songe de saint Joseph (avers)*, Maître de Dinteville (peut-être Bartolomeus Pons). Troyes, 1541.
- *Retable de la légende de sainte Anne : L'Offrande refusée, La Rencontre à la Porte dorée, La Naissance de la Vierge*, Maître du retable Le Page. Troyes, Entre 1565 et 1570.
- *Scènes de la vie de saint Dominique (avers)*, Maître des Jacobins. Troyes, vers 1525-1530.
- *Triptyque de la Passion, panneau central : La Crucifixion*, Maître du retable Le Page. Troyes, 1569.





Collections de machines-outils, produits et publicités révélant l'histoire textile de l'Aube, de l'artisanat du 18^e siècle à la production industrielle du 20^e siècle.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **La bonneterie :**

Ce dossier, reprenant les textes du parcours permanent du musée, propose des informations générales autour de la bonneterie auboise.

Visite guidée

- **La bonneterie auboise :** une visite générale des collections de bonneterie, de l'artisanat à la production industrielle du 20^e siècle (à partir du cycle 1).

Visite-atelier

- **Tricotons ! :** une visite générale des collections de la bonneterie suivie d'un atelier de découverte de l'utilisation d'un tricotin automatique (selon les disponibilités) (à partir du cycle 3).

L'atelier des apprentis bonnetiers

Tous niveaux

Dans cette salle accessible à tous permettant d'accueillir une dizaine d'enfants, vous pourrez effectuer des manipulations ludiques et pédagogiques, des coloriages ainsi qu'un théâtre de marionnettes chaussettes.



DORE DORE

LA LESSIVE EST TERMINÉE !
Ouvre la machine à laver,
remets les chaussettes identiques
par paires dans les cases.
Attention, une chaussette est orpheline.
Sauras-tu la retrouver ?

COMMENT PASSER DU FIL À LA CHAUSSETTE ?

1 LE MONTAGE
2 LE BRICOLAGE
3
4
5
6

- 1 LE MONTAGE
- 2 LE BRICOLAGE
- 3
- 4
- 5
- 6

À TOU...
TA CH...

LE MONTAGE
LA TIGE
LE TISSU
LE FIL
LA CHAUSSETTE

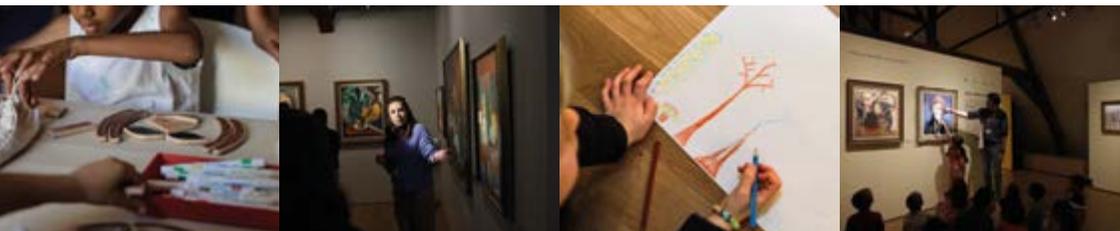


Le musée d'Art moderne est né de la donation de près de 2 000 œuvres en 1976 par Pierre et Denise Lévy, couple d'industriels troyens et collectionneurs.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- **Le musée d'Art moderne** : ce dossier propose des informations sur les collections du musée d'Art moderne (disponible prochainement).
- **Les animaux dans les arts extra-occidentaux** : ce dossier propose des explications d'objets extra-occidentaux visibles au musée, ainsi que 3 propositions de parcours de visite, des liens précis avec les programmes scolaires et des pistes de poursuite en classe. Il est accompagné de supports de visite pour les élèves des cycles 1, 2 et 3.
- **Guide de visite Jardin de sculptures** : ce guide offre des informations sur le jardin rénové ainsi que sur les sculptures d'art contemporain qui y sont présentées (disponible en anglais).
- **Les poupées akua ba et autres objets magiques des collections d'arts extra-occidentaux** : ce dossier propose des explications sur quelques objets ainsi que des supports de visite à destination des cycles 1,2,3 (disponible prochainement).
- **La modernité dans l'art** : Un dossier d'aide à la visite et des supports de visite pour les cycles 4 et lycéens (disponible prochainement).



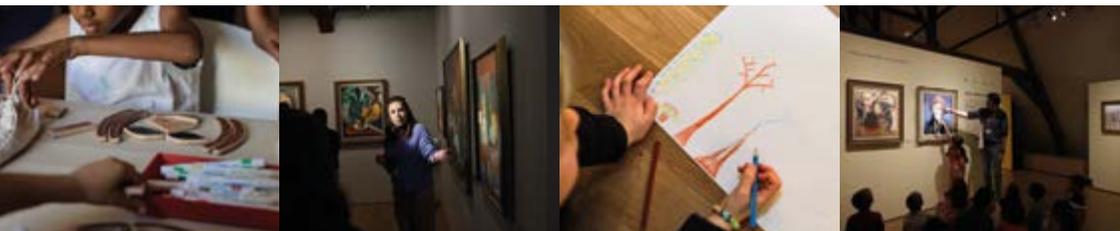
Visites guidées

- **Visite générale du musée** : partez à la découverte du musée d'Art moderne rénové ! (à partir du cycle 2).
- **Le portrait dans les collections** : une visite thématique pour découvrir l'art du portrait dans l'Art moderne (à partir du cycle 1).
- **Paysages, arbres et fleurs, dessine en visitant** : une visite guidée ludique pour découvrir les différentes façons de représenter la nature en fonction des techniques de peinture, des artistes et des saisons (à partir du cycle 1).
- **La nature morte** : à la rencontre des natures mortes des différents courants artistiques (à partir du cycle 1).
- **À la découverte des peintres fauves** : découvrez les grands tableaux fauves de la collection Pierre et Denise Lévy (à partir du cycle 1).
- **Art africain** :
 - **Arts et coutumes** : une visite générale des collections d'arts extra-occidentaux (à partir du cycle 2).
 - **Les poupées akua ba** : partez à la découverte des poupées akua ba grâce à la lecture de l'album *Une poupée pour maman* de Adrienne Yazouba (à partir du cycle 1).
 - **Les masques** : qu'est-ce qu'un masque ? Comment est-il fabriqué ? quand est-il utilisé ? qui peut porter un masque ? autant de questions dont vous aurez les réponses lors de cette visite. Cette visite peut être accompagnée (pour les cycles 1,2) d'une manipulation de formes en bois pour reconstituer un masque. (à partir du cycle 1).
 - **Les animaux** : une visite guidée à la recherche des figures animalières dans les collections extra-occidentales (panneaux pédagogiques disponibles sur le site internet des musées et à la demande sur place) (à partir du cycle 1).
- **Le cubisme** : une visite générale des collections cubistes (à partir du cycle 2).

- **Maurice Marinot** : découvrez l'univers du peintre et verrier local Maurice Marinot (à partir du cycle 2).
- **André Derain** : artiste multi-facettes, Derain est un artiste très représenté dans la collection. Venez découvrir toute son oeuvre ! (cycle 3).
- **Henri Matisse** : une visite guidée ludique pour découvrir l'univers de l'artiste (à partir du cycle 1).
- **Jardin de sculptures** : une visite en extérieur pour découvrir le jardin rénové ainsi que ses sculptures d'art contemporain (à partir du cycle 1).

Visites-ateliers

- **Dans la peau d'un magicien du verre** : un atelier de dessin pour imaginer sa technique de verrerie et son propre décor (à partir du cycle 2).
- **Les peintres fauves** : un atelier de dessin où les enfants utiliseront « les couleurs comme des bâtons de dynamite » (à partir du cycle 2).
- **Les papiers découpés d'Henri Matisse** : après une visite guidée à la découverte de la technique développée par Matisse, maniez les papiers découpés comme Matisse (à partir du cycle 2).
- **Le portrait** : après la découverte des différents portraits, élaboration d'un portrait cubiste en papiers-découpés (à partir du cycle 2).



Fiches-jeux

Maternelle - CP - CE - CM

- **Fiches-jeux individuelles** pour découvrir de manière ludique et didactique les œuvres majeures des collections :
 - B. Buffet, *L'atelier*
 - G. Courbet, *Marc Trapadoux examinant un livre d'estampes*
 - E. Degas, *Cheval en marche*
 - R. Delaunay, *Les coureurs*
 - A. Derain, *Big Ben*
 - A. Derain, *Nature morte sur fond noir*
 - R. Dufy, *L'atelier*
 - R. de la Fresnaye, *La Conquête de l'air*
 - P. Gauguin, *Jeune créole*
 - J. Gris, *Compotier et verre*
 - M. Marinot, *Brodeuse à la fenêtre*
 - M. Marinot, *Flacon méplat de forme ovoïde*
 - A. Marquet, *La Seine vue du quai des Grands Augustins*
 - A. Modigliani, *Jeanne Hébuterne*
 - C. Soutine, *Nature morte à la dinde*
 - N. de Staël, *Composition abstraite*
 - M. de Vlaminck, *Les usines à Nanterre*
 - E. Vuillard, *Intérieur*

Tous niveaux

- **Fiches « vrai ou faux »** : pour en apprendre plus sur les œuvres majeures des collections du musée d'Art moderne.

Livrets-jeux

CP - CE - CM

- **Que c'est beau !** : familiarisation à la lecture d'une œuvre (peinture, sculpture...). Après une visite des collections, l'élève choisit l'œuvre qu'il préfère, il « l'analyse » à l'aide de ce document (sujet, composition, format, couleurs, émotions...), puis en fait un dessin, pour se l'approprier de manière personnelle.

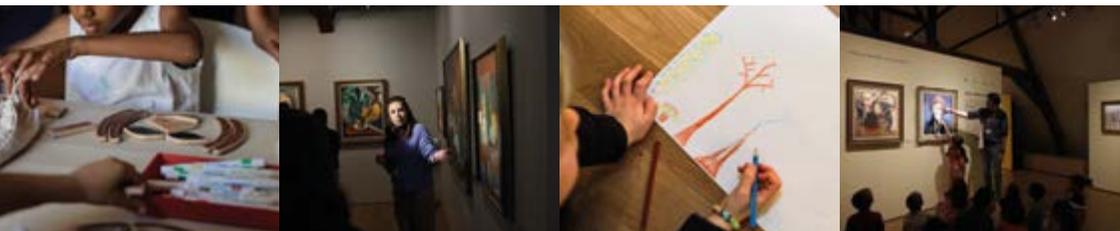
CE - CM - 6^e

- **Arts africain et océanien** : livret destiné à accompagner l'enfant dans la découverte des arts extra-occidentaux.
- **Le périple de Monsieur Matisse** : livret destiné à accompagner une visite thématique autour du peintre Henri Matisse, conclue sur sa célèbre tapisserie.
- **Les verreries de Maurice Marinot** : découverte de l'univers de Maurice Marinot, artiste emblématique des collections du musée, à travers ses peintures et verreries.

Coloriages

Maternelle - CP - CE - CM

- A. Derain, *Big Ben*
- A. Derain, *Hyde Park*
- A. Derain, *Port de Collioure*
- G. Braque, *Paysage à l'Estaque*
- J. Metzinger, *Paysage néo-impressionniste*
- M. Marinot, *Intérieur*
- M. Marinot, *Vase à couvercle*
- M. de Vlaminck, *Les usines à Nanterre*
- O. Friesz, *Paysage à la Ciotat*
- Poupée Akua Ba



Jeux de manipulation

Maternelle - CP - CE - CM

- **Puzzles :**
 - A. Derain, *Big Ben*
 - A. Derain, *Hyde Park*
 - A. Derain, *Port de Collioure*
 - G. Braque, *Paysage à l'Estaque*
 - O. Friesz, *Paysage à la Ciotat*
- **Muzzles au sein des salles**
 - M. Ernst, *Paysage*
 - H. Matisse, *Polynésie, le ciel*
- **Jeux de construction en bois** autour de l'œuvre de Parvine Curie
- **Devine mon portrait !** : jeu de société basé sur les portraits des collections du musée (attention : un seul exemplaire du jeu disponible sur place).
- **Jeu de manipulation pour créer un masque africain avec fiche explicative à destination des encadrants** : création de masques stylisés aux expressions variées à partir de formes en bois peint. Cette activité est accompagnée d'une fiche détaillée proposant des pistes d'étude et des informations sur certains masques du musée.
- **Jeu de mémoire art africain** : jeu de société sur le principe du memory avec les objets d'arts africain du musée.
- **Papiers découpés autour de la nature morte** : permet aux élèves de reproduire une nature morte à partir de papiers découpés.
- **Jeux de manipulation** pour créer une nature morte
- **Jeux de manipulation** figurines d'André Derain
- **Formes en bois** autour de la tapisserie de Matisse

Ilot tactiles et pédagogiques

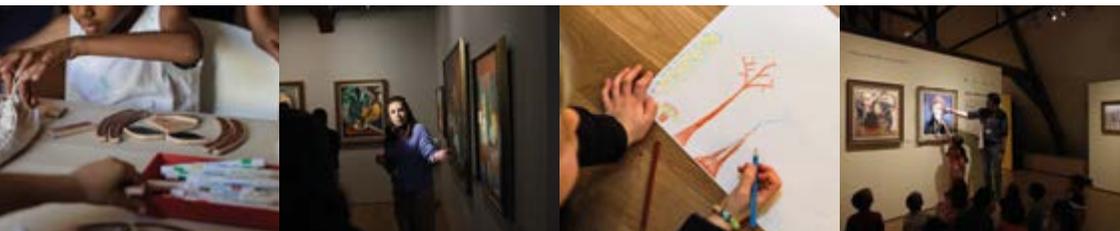
Tous niveaux

- **Ilot-jeux** : avec le jeu *Devine mon portrait*, des puzzles, des coloriages et un vrai/faux.
- **Ilot-jeux art africain et océanien** : avec un memory et un vrai/faux.
- **Ilot-jeux verreries de Maurice Marinot** : un fac-similé, jeu pour reproduire une verrerie, fiches-jeux et coloriages
- **Ilot-jeux Matisse** : avec muzzle et livret-jeux.
- **Ilot-jeux Parvine Curie** : à l'aide d'objets de construction.

Dispositif numérique

Tous public

- **Dessine-moi une collection** : le podcast du musée d'Art Moderne de Troyes, disponible sur le site internet des musées : musees-troyes.com



Mallette pédagogique

Enseignants

- **Le Fauvisme** : guide d'utilisation de la mallette, outils du peintre, divers jeux pour la découverte et l'appropriation des œuvres de la collection.

Mallette empruntable sur demande lors de votre réservation de visite libre ou guidée et sous réserve de disponibilité. Les œuvres sont reproduites en taille réelle. Il est donc nécessaire de prévoir un véhicule ou plusieurs personnes pour récupérer l'ensemble de la mallette.



Les musées de la Ville de Troyes ont à cœur d'accueillir tous les publics.

■ Langue des signes française (LSF)

Des visites guidées en langue des signes française sont possibles sur demande.

■ Troubles du Spectre de l'Autisme (TSA)

En collaboration avec Laure Adam, professeure ressource à l'Éducation nationale pour les élèves porteurs de troubles du spectre de l'autisme (TSA), les musées conçoivent et mettent gracieusement à votre disposition différents outils. Ces documents illustrés de photographies vous permettent d'expliquer en amont les différentes étapes de la visite au musée (*j'arrive au musée, je repars du musée, etc.*) et de faciliter la visite et son déroulé.

Les documents *Je vais au musée* et *Je repars du musée* sont communs pour toutes les collections du musée Saint-Loup. Les autres documents permettant de préparer la visite, libre ou guidée, concernent dans un premier temps uniquement le muséum d'histoire naturelle. Les autres collections seront traitées ensuite.

Pour préparer votre venue au muséum d'Histoire naturelle de Troyes, vous pourrez trouver les documents suivants :

- Un plan du muséum
- *Je vais au musée*
- *Je visite le musée*
- *Je repars du musée*
- *Activité adaptée*
- Une vidéo : *promenade musée*

Dans l'optique d'amélioration de cet outil avant sa mise en place sur les autres collections, l'équipe du service des publics est à votre écoute pour toute amélioration à y apporter ou document complémentaire qui pourrait vous aider à préparer et guider votre visite.

■ Visite sensorielle : l'Apothicaierie dans tous les sens

Une rencontre avec l'art de se soigner autrefois ? N'en doutez pas... Cela peut-être très amusant ! Mobilisez vos sens pour découvrir ce lieu inchangé depuis près de 300 ans. Cette visite s'adresse aux petits et grands, déficients visuels ou non. Maximum six personnes.

■ Reproductions en relief

- Deux reproductions en relief sont disponibles pour l'Apothicaierie :
- Mur de la grande salle de l'Apothicaierie, 18^e siècle
 - Boite en bois peint *Castoreum*, 18^e siècle

Conçues par AccèSens, ces reproductions permettent aux publics mal-voyants et non-voyants une construction mentale du lieu et de ses collections.



■ Bas reliefs tactiles

Vingt-et-une sculptures en bois en trois dimensions de la collection d'Hubert Chazelle *la peinture par la sculpture* offrent aux publics mal et non-voyants une occasion unique de percevoir la peinture par le toucher, en créant une image mentale des œuvres exposées dans le parcours permanent du musée d'Art moderne.

Contactez le service des publics pour connaître la disponibilité de la mallette contenant ces bas reliefs (<https://www.musees-troyes.com/visites-et-activites-pour-tous/>).



Préparation à la visite

Après validation de la réservation, les enseignants bénéficient d'une entrée gratuite pour préparer leur visite.

Merci de bien vouloir prévenir en amont de votre visite.

• Matériel à prévoir :

Les crayons de papier, crayons de couleur et feuilles de dessins (A3 ou A4) sont à prévoir pour les activités sur support papier.

Les enseignants des établissements de collèges et lycées prennent en charge les photocopies des documents pédagogiques disponibles sur le site Internet en format PDF dans la rubrique **Accueil des scolaires** à l'adresse suivante :

<https://www.musees-troyes.com/accueil-scolaires/>

L'ensemble des outils interactifs (malles pédagogiques, puzzles, îlots jeux et objets à manipuler) est à disposition au sein des musées.

Vous pouvez les réserver lors de votre demande.

• Consignes :

Pour améliorer votre visite au musée et pour qu'elle se déroule en toute sécurité, voici trois règles essentielles :

- Respecter les œuvres et les éléments muséographiques en évitant tout contact, en gardant une distance avec ceux-ci et en prenant des photographies sans flash.
- Respecter les autres visiteurs en adaptant un comportement discret et courtois envers les autres et le musée. Les groupes doivent s'adapter à la fluidité de visite pour le confort de l'ensemble des autres visiteurs.
- Respecter le musée et leurs équipes en écoutant les consignes des agents d'accueil et de l'ensemble du personnel des musées.

Les agents d'accueil et les médiateurs sont à votre disposition pour tout renseignement complémentaire.

Réservation

L'accueil des groupes se fait sur réservation uniquement par le formulaire en ligne (www.musees-troyes.com / onglet **Réservation**). La réservation n'est définitive que lorsque la confirmation de réservation vous a été retournée par les Musées de Troyes.

Réservations : <https://www.musees-troyes.com/reservation/>

Renseignements : **03 25 42 33 81** (uniquement le matin sauf le mercredi toute la journée)

reservation.musees@ville-troyes.fr

Le service des publics des musées de Troyes est à la disposition des enseignants et encadrants pour tout renseignement sur les supports proposés, les collections exposées ou toute autre demande.

Contacts

Service des publics

Audrey Martinez, médiatrice culturelle

audrey.martinez@ville-troyes.fr - 03 25 76 26 86

Martin Dehoux, médiateur culturel

martin.dehoux@ville-troyes.fr - 03 25 42 34 90

Apolline Guérin, responsable du service Action culturelle et de l'événementiel

apolline.guerin@ville-troyes.fr - 03 25 42 20 58

Conseillère pédagogique arts visuels DSDEN de l'Aube

Stéphanie Gillis - stephanie.gillis@ac-reims.fr - 03 51 59 10 42

Professeure relais du musée d'Art moderne

Laetitia Dellandrea - laetitia.dellandrea@ac-reims.fr



Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie

Muséum d'Histoire naturelle (musée Saint-Loup)

Rue de la Cité, Troyes - Tél. 03 25 42 20 09

Musée de la Renaissance en Champagne

Musée de la Maille, Mode et Industrie (musée de Vauluisant)

4 rue de Vauluisant, Troyes - Tél. : 03 25 43 43 20

Apothicairerie de l'Hôtel-Dieu-le-Comte (au sein de la Cité du vitrail)

31 quai des Comtes de Champagne - Tél. 03 25 42 52 87

Musée d'Art moderne (collections nationales Pierre et Denise Lévy)

14 place Saint-Pierre - Tél. 03 25 76 26 81

Tarifs

- Visite collective encadrée par l'enseignant : entrée gratuite
- Visite collective jeune public et étudiants avec guide-conférencier*
- Visite collective adultes avec guide-conférencier*

Les groupes sont constitués de 12 personnes minimum à 30 personnes maximum (25 personnes maximum au musée d'Art moderne), hors accompagnateurs. Pour un meilleur confort de visite, il pourra vous être demandé de scinder le groupe en deux selon les espaces de visite souhaités.

*Retrouvez tous nos horaires et tarifs sur notre site internet :

<https://www.musees-troyes.com/infospratiques/> ;

<https://cite-vitrail.fr/fr/preparez-votre-visite/infos-pratiques>



Possibilité de réserver une visite en utilisant le **pass Culture** : complémentaire avec la part individuelle, la part collective du pass Culture permet aux professeurs de financer des activités d'éducation artistique et culturelle pour leurs classes. Ce volet s'applique aux élèves de la sixième à la terminale des établissements publics et privés sous contrat. C'est sur l'interface Adage que les professeurs peuvent réserver leur activité.

Entrée gratuite pour tous chaque 1^{er} dimanche du mois

Musées fermés : 1^{er} janvier, 1^{er} mai, 1^{er} et 11 novembre, 25 décembre.

Conception : *service des Publics des musées de la Ville de Troyes*
Photographies : *service des Publics des musées / Carole Bell, Ville de Troyes*
Infographie : *Isabelle Prunier, Ville de Troyes*
Impression : *service Reprographie, Ville de Troyes*

