

PROGRAMME D'ACTIVITÉS ÉDUCATIVES ET CULTURELLES EN
« HORS LES MURS »

2021-2022

Le [mac] hors les murs

Films et livres d'artistes / Films en classes

Public scolaire	Primaire et secondaire
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après A voir en fonction des horaires des récréations.
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	Le matériel de projection et les œuvres sont amenés par l'équipe de médiation culturelle du musée. Il est nécessaire d'avoir sur place les conditions minimum de visionnage des images : mur blanc ou écran, salle assombrie, prises électriques et la participation de tous, élèves et enseignants. Si cela est possible, les médiateurs peuvent intervenir au sein de plusieurs classes d'un établissement dans la journée.

Des œuvres vidéo et des livres d'artistes sont sélectionnés en fonction du niveau des classes. D'un film d'Erwin Wurm ou de Samuel Beckett à un catalogue de Claude Closky, Daniel Buren ou Sol Lewitt, les médiateurs, les enseignants et les élèves tentent ensemble de faire une lecture, de trouver les particularités et les proximités, afin de réfléchir aux questions posées par les images et les mots. En général, deux films et un livre sont abordés afin de les faire dialoguer.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN

DOCUMENTS

Morceau choisi n°1 - à télécharger [ici](#)

Morceau choisi n°5 - à télécharger [ici](#)

Morceau choisi n°9 - à télécharger [ici](#)

Portail des collections du [mac] – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

Présentation du [mac] – à visionner [ici](#)

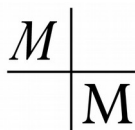
–

Contacts :

Tél. 04 13 94 83 56

Mail. macpublics@marseille.fr

Du mardi au vendredi de 10h à 17h



Musée Cantini

Découverte des chefs d'œuvre du musée Cantini

Public scolaire	Primaire et secondaire
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 ou 2h selon l'atelier de pratique artistique mis en place
Temps d'installation	30 min
N.bre de médiateur	1 ou 2 médiateur par groupe en fonction du nombre de participants et de l'atelier de pratique artistique mis en place
Conditions matérielles	Mur blanc, matériel de base à fournir par l'établissement (crayons de couleur ou feutres, colle) complété par le matériel spécifique fourni par l'équipe de médiation, connexion internet (optionnel)

Après une présentation de la collection d'art moderne du musée Cantini, l'intervention est axée sur une ou plusieurs œuvres de la collection, celles-ci étant toujours le fondement des ateliers.

L'objectif est de préparer à une découverte au musée, en lien avec l'actualité des expositions.

L'équipe de médiation dispose de reproductions d'œuvres permettant une mise en condition comme au musée. Des jeux autour de la collection (jeux de memory, cartes « cadavres exquis », puzzles) réalisés par les médiateurs, peuvent servir de supports au discours.

La deuxième partie de l'intervention est consacrée à la pratique artistique afin d'acquérir des notions et des techniques propres à l'art moderne.

--

Les prochains ateliers en *hors les murs* seront construits à partir du futur catalogue des collections (première édition destinée aux enfants), en cours d'édition. Les textes de Frédéric Viguière (auteur édité chez Albin Michel) adaptés à la tranche d'âge 8-12 ans et inspirés des œuvres de la collection, permettront de construire des ateliers associant l'art et la littérature.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU MUSÉE CANTINI

DOCUMENT

- **Catalogue des collections des musées de Marseille** – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

- **Présentation du musée Cantini** – à visionner [ici](#)

- **Présentation du nouvel accrochage des collections** – à visionner [ici](#)

- **Atelier créatif « Le pont transbordeur »** - à visionner [ici](#)

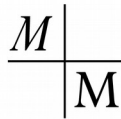
- **Atelier créatif «Mystère, rêve et magie »** – à visionner [ici](#)

—

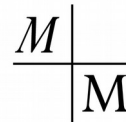
Contacts :

Tél. 04 13 94 83 30

Mail. musee-cantini@marseille.fr



Château Borély
Musée des Arts décoratifs,
de la Faïence et de la Mode



Musée Grobet-Labadié

Les métiers des arts décoratifs et de la mode

Public scolaire	CM1 - 5e
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 ou 2h selon l'atelier de pratique artistique mis en place
Temps d'installation	30 min
N.bre de médiateur	1 ou 2 médiateur par groupe en fonction du nombre de participants et de l'atelier de pratique artistique mis en place
Conditions matérielles	Pour les classes disposant d'un vidéoprojecteur, la séance pourra se conclure par le visionnage de petits films sur la restauration des collections du château Borély (mode et arts décoratifs). Mur blanc

Découverte de l'éventail des métiers et des savoir-faire nécessaires à la réalisation des différents types d'œuvres présentées dans les deux musées d'arts décoratifs de Marseille : le musée Grobet-Labadié et le château Borély. Il s'agira d'aborder les métiers du patrimoine - un patrimoine toujours vivant - et les notions d'artiste et d'artisan, puis de se familiariser avec ces musées, considérés ici comme deux maisons dont les pièces regorgent d'objets usuels, pratiques, anciennement utilisés mais toujours marqués par une recherche esthétique. Le cœur de l'activité invitera les élèves à associer des magnets mots et métiers à des planches reproduisant des œuvres ou détails d'œuvres des collections.

Thé ou chocolat ? Introduction à la céramique

Public scolaire	CE1-CM2 + collège
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 ou 2h selon l'atelier de pratique artistique mis en place
Temps d'installation	30 min
N.bre de médiateur	1 ou 2 médiateur par groupe en fonction du nombre de participants et de l'atelier de pratique artistique mis en place
Conditions matérielles	Pour les classes disposant d'un vidéoprojecteur, la séance pourra se conclure par le visionnage de petits films sur la restauration des collections du château Borély (mode et arts décoratifs). Mur blanc

Cette activité propose de découvrir la céramique de façon ludique et sensorielle, puis de comprendre son processus de transformation par la manipulation d'échantillons qui illustrent les différentes techniques et étapes de fabrication.

Les grandes lignes de l'histoire de la faïence à Marseille seront évoquées. Cette technique a assuré sa renommée à la ville au 18e siècle et les musées Grobet et Borély conservent de nombreux exemples remarquables.

Pour le second degré, cet atelier pourra intéresser les enseignants d'Arts Plastiques (L'art de la céramique, les arts du feu...), de SVT (origine des cultures du cacao, caféier, théier), d'Histoire (L'industrie de la faïence à Marseille au 18e siècle ; archéologie et céramique...), de Sciences (la transformation de la matière...)

Les cinq sens

Public scolaire	GS - CE2
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 ou 2h selon l'atelier de pratique artistique mis en place
Temps d'installation	30 min
N.bre de médiateur	1 ou 2 médiateur par groupe en fonction du nombre de participants et de l'atelier de pratique artistique mis en place
Conditions matérielles	Pour les classes disposant d'un vidéoprojecteur, la séance pourra se conclure par le visionnage de petits films sur la restauration des collections du château Borély (mode et arts décoratifs). Mur blanc

Cette activité aborde la notion physique et symbolique de "sens" à travers l'analyse de médaillons en gypse conservés au château Borély. Dans un premier temps, les enfants sont invités à retrouver les éléments propres à chaque médaillon et à en deviner la signification, voire à compléter ceux-ci par d'autres éléments empruntés à la vie quotidienne (à l'aide des supports à manipuler). Dans un second temps, les enfants composent leur propre tableau.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU CHÂTEAU BORELY ET DU MUSÉE GROBET-LABADIE

DOCUMENTS

- Aide à la visite du Château Borély – à télécharger [ici](#)
- Catalogue des collections des musées de Marseille – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

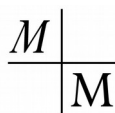
- Présentation du musée Grobet -Labadié – à visionner [ici](#)
- Présentation du Château Borély – à visionner [ici](#)
- Présentation aux enfants, de l'exposition *Sortilèges au château* et proposition d'un tutoriel pour créer des tenues enchantées à Pierrot, l'un des personnages peints par Watteau et dont s'est inspirée Annie Bascoul dans ses créations contemporaines - à visionner [ici](#)

–

Contacts :

Tél. 04 91 55 33 60

Mail. chateau-borely-musee@marseille.fr



Musée des Beaux-Arts de Marseille

Remarques générales

- Les interventions en classe peuvent se faire uniquement si l'établissement est équipé d'un vidéoprojecteur. L'intervenant apporte les images nécessaires sur clef USB. Certaines interventions sont possibles en distribuant simplement des reproductions et en dessinant sur le tableau.
- La durée de l'intervention est à déterminer avec le responsable du groupe, un temps minimum (3/4 heures) est nécessaire pour un développement correct des thèmes proposés.
- En général, tout thème peut et doit être modifié selon l'âge et le niveau des participants.
- La préparation de l'important volet d'intervention passerelles au milieu scolaire intitulé "1,2,3...Paysages!", ensemble avec le Parc National des Calanques" et les fermes pédagogiques, arrêté au printemps par le premier confinement, ne devrait pas tarder à reprendre.

L'invention du paysage

Public scolaire	CM2, secondaire
Autres structures	Relais du champ social, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	15 m avant
Nombre de médiateurs	1
Conditions matérielles	classe entière rétroprojecteur en place, tableau noir (ou blanc) à disposition

Projection de reproductions d'œuvres des collections du musée des Beaux-Arts pour appréhender et comprendre l'évolution du paysage du XVIIème au XIXème siècle.

Œuvres :

Francisque Millet, *Paysage classique*

Nicolas Coypel, *Marsyas jouant de la flûte devant Apollon et Midas*

Henry d'Arles, *Tempête*

Phillipe Jacques de Louthembourg, *Caravane*

Hubert Robert, *Paysage de fantaisie*

François Prosper Barrigue de Fontainieu, *Vue de Cava dei Tirreni*

Alfred Casile, *Quai du Rhone à Avignon*

Charles François Daubigny, *Les Graves à Villerville*

Adolphe Monticelli, *Etude de colline*

Le paysage provençal

Public scolaire	A partir du CE2
Autres structures	Relais du champ social, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h15

Temps d'installation	15m
Nombre de médiateurs	1
Conditions matérielles	classe entière Le tableau peut être projeté, mais aussi distribué simplement sur des feuilles aux élèves qui travailleront en dessinant, en coloriant. On abordera les plans, la perspective, la couleur et le message de la composition.

L'artiste Emile Loubon, premier directeur de l'École de Dessin de Marseille, exerça son influence sur de nombreux élèves et suiveurs. Le paysage "méditerranéen" devient plus âpre, moins coloré, mais plus réaliste, presque "cinématographique" : aussi moderne que l'impressionnisme des peintres de la capitale.

Œuvre :

Emile Loubon, *Vue de Marseille, prise des Aygalades un jour de marché*

Les paysages du voyageur

Public scolaire	A partir du CM1
Autres structures	Relais du champ social, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	15 m
Nombre de médiateurs	1
Conditions matérielles	classe entière rétroprojecteur en place, tableau noir (ou blanc) à disposition

Le XIXème siècle connaît un véritable engouement pour la représentation d'un certain lointain, d'un exotisme imaginaire et parfois d'une curiosité ethnographique. Les paysages de la section orientaliste du musée des Beaux-Arts permettront de s'interroger sur la relation entre peinture et photographie, vérité et fantaisie, désir et réalité.

Œuvres :

Pierre Puvis de Chavanne, *Marseille, porte de l'Orient*

Marius Engalière, *Vue générale de Grenade prise sur la route de Malaga*

Félix Ziem, *Fantasia sur le Bosphore*

Fabius Brest, *Un caravanserail à Trébizonde*

Ne dérangez pas l'ours !

Public scolaire	A partir de : Grande section de maternelle
Autres structures	
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	15 m
Nombre de médiateurs	1
Conditions matérielles	classe entière rétroprojecteur en place, tableau noir (ou blanc) à disposition Éventuellement feuilles et crayons couleur pour travaux pratiques

Le tableau d'Alexis Daligé de Fontenay, *Vue prise sur le chemin de la Maladetta*, permettra d'appréhender les bases de l'expression artistique des peintres : couleurs et ambiance, arrêt sur image et histoire comptée, symbolisme et nature. Le récit hautement coloré de la famille qui dérange l'ours dans son repaire montagneux permet aux élèves de se familiariser au langage artistique de manière ludique. Une interprétation pratique (la suite de l'histoire...) par le dessin, peut être proposée aux élèves si le temps le permet.

Immersion dans la ville de Marseille de 1720

Public scolaire	A partir du CM1 Relais du champ social, centres de loisirs
Autres structures	Relais du champ social, centres de loisirs
Durée de l'intervention	2h
Temps d'installation	
Nombre de médiateurs	2
Conditions matérielles	classe en demi-groupe Copies du plan Bresson et des toiles de Michel Serre en couleurs

Circuit historique sur les lieux emblématiques et les illustres personnages de 1720. La peste de 1720 constitue un épisode tragique de la cité phocéenne qui en garde encore les traces. A partir des œuvres de Michel Serre, témoin direct de l'épidémie, nous proposerons un parcours allant du Cours Belsunce à l'Hôtel de ville pour comparer Marseille d'hier et d'aujourd'hui.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU MUSÉE DES BEAUX-ARTS

DOCUMENTS

- Aide à la visite du musée des Beaux-Arts – à télécharger [ici](#)
- Dossier pédagogique du musée des Beaux-Arts – à télécharger [ici](#)
- Atelier « Mon petit musée à la maison » - à télécharger [ici](#)
- Catalogue des collections des musées de Marseille – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

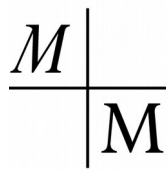
- Présentation du musée des Beaux-Arts – à visionner [ici](#)
- Coup de cœur du conservateur – à visionner [ici](#)

–

Contact :

Tél. 04 91 14 59 35

Mail. musee-beauxarts@marseille.fr



Introduction à la préhistoire locale

Public scolaire	Du CE1 au CM2
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

La séance s'articule autour de trois grandes questions :

- Comment connaître ce passé si lointain ?
- Quelles sont les principales périodes de la préhistoire et leurs caractéristiques ?
- Que peut-on dire du climat de l'époque ?

Grâce au support d'illustrations les élèves apprennent à distinguer certains animaux présents sur le territoire à la préhistoire mais aussi des plantes et notamment des céréales et découvrent les modes de vie paléolithiques et néolithiques.

Des fragments naturels de silex seront distribués à chacun en vue de manipulation.

À l'aide d'un fusain, les élèves pourront dessiner un animal à la manière des peintures pariétales

Les petites bêtes du musée

(approche transversale de l'histoire, de l'Antiquité à nos jours)

Public scolaire	de la GS au CE2
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres

Pingouin, dauphin, sanglier, aigle, dragon, chien, cheval, bœuf, chat... Du plus fantastique au plus domestique et **de l'Antiquité à nos jours**, les hommes ont toujours vécu en compagnie d'animaux.

Les élèves découvrent les animaux du musée et l'histoire des hommes qu'ils accompagnaient.

À l'aide de pochoirs, ils dessinent les animaux qu'ils ont découvert

Cap sur les Marseillais ! (à la manière du jeu « Qui-est-ce ? »)

Approche transversale de l'histoire, de l'Antiquité à nos jours

Public scolaire	À partir du CE2
Durée de l'intervention	1h
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres

Le médiateur présente plusieurs œuvres appartenant aux collections du musée d'Histoire de Marseille, représentant ou faisant référence à des personnages marseillais ayant contribué à faire l'histoire de la ville. Dans un deuxième temps, le médiateur propose un jeu sur le même principe que le jeu « Qui est-ce ? », mais version marseillaise. Chaque participant s'affronte un contre un et doit deviner à l'aide de questions ciblées, quel personnage se cache derrière la carte mystère de l'adversaire. Est-ce le roi René, Gyptis, le Corbusier ... ?

Migrants et réfugiés à Marseille de la Première à la Deuxième Guerre mondiale

Public scolaire	3 ^{ème} et lycée Cette visite ne s'adapte pas aux primo arrivants et/ou aux personnes en cours d'acquisition de la langue française
Durée de l'intervention	1h
Temps d'installation	30 mn avant
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

L'intervention est axée sur l'histoire des migrations politiques à Marseille entre 1920 et 1942 .

Des années 1920 au début des années 1940, Marseille voit affluer des exilés politiques venus d'horizons divers : Russes blancs fuyant la révolution bolchevique, Arméniens rescapés du génocide, opposants politiques de l'Espagne franquiste, de l'Italie fasciste et de l'Allemagne nazie, Juifs tentant d'échapper à la déportation. Le non respect des droits de l'homme est à l'origine de ces vagues d'exilés. Quand la Seconde guerre mondiale éclate, des organisations œuvrent pour permettre à un certain nombre d'entre eux de fuir vers l'Amérique, et des réseaux de Résistance voient le jour à Marseille.

Projection de trois films portant sur la question des migrations politiques des années 1920 à 1940, suivi d'un échange avec le médiateur

- **Présentation de Marseille pendant la période concernée par deux historiens spécialistes d'histoire contemporaine - 2 :36**
- **Les Migrations politiques durant l'entre-deux-guerres - 2 :31**
- **Les Organisations d'aide et de secours, été 1940-novembre 1942 - 2 :15**

Amphores et transport dans l'Antiquité

Public scolaire	À partir du CE2
Durée de l'intervention	1h30 pour les classes de primaire / 1h pour les collèges et lycées
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

La séance commencera par une présentation illustrée de l'amphore : sa fabrication, sa typologie et les différentes formes qu'elle peut revêtir en fonction de son origine et de son contenu. Enfin, nous aborderons les usages de ce contenant majeur du transport maritime antique. Un atelier sera ensuite proposé aux élèves, sous la forme d'un dessin d'amphore au fusain, ou d'une introduction à l'archéologie à partir de la manipulation de tessons.

NB : pour les classes de latinistes ou de LCA (Langue et culture de l'Antiquité), possibilité d'une initiation à l'épigraphie latine à partir des *tituli* (« étiquettes ») peints sur les amphores.

Jeu de dominos Héracléens

Public scolaire	du CE1 au lycée
Durée de l'intervention	1h30 pour les classes de primaire / 1h pour les collèges et lycées
Temps d'installation	30 mn avant / 30 mn après
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

Après une introduction à l'histoire de la céramique grecque (un dossier pédagogique est téléchargeable sur le site du musée d'Histoire), une séance de jeu de dominos s'organise autour du personnage d'Héraclès. Cette forme d'apprentissage suscite l'intérêt et la curiosité autour de la mythologie grecque et en particulier ici d'Héraclès.

Au fil du jeu, les participants découvrent ses douze travaux si célèbres que le médiateur contextualise en déroulant les étapes de son récit légendaire.

Les animaux dans les vases

Public scolaire	De la GS au CE2
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

Chouette, dauphin, sanglier, lion, taureau ou monstre marin... Du plus fantastique au plus domestique, les animaux sont très souvent représentés sur les vases grecs.

Projetés sur écran, les participants découvrent les animaux peints sur les vases grecs et les symboles qui y sont souvent associés.

La deuxième partie de l'intervention propose une séance de peinture aux pochoirs lors de laquelle les enfants dessinent les animaux qu'ils ont admirés sur les vases.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

DOCUMENTS

- **Fiches pédagogiques du musée d'Histoire de Marseille** – à télécharger [ici](#)
- **Catalogue des collections des musées de Marseille** – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

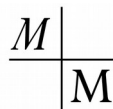
- **Présentation du MHM** – à visionner [ici](#)
- **Le commerce de Marseille au Moyen Âge** : - à visionner [ici](#)
- **Marseille du 6e au 10e s.** - à visionner [ici](#)
- **Marseille du 11e au 15e s.** - à visionner [ici](#)
- **Le cercle repeteur de Borda** - atelier de création science et cinéma avec l'association Polly Maggoo et des adolescents de l'Espace pour tous Les Caillols – à visionner [ici](#)
- **La jeune fille de Saint Victor** - atelier de création science et cinéma avec l'association Polly Maggoo et des adolescents du centre social de la Capelette – à visionner [ici](#)
- **Mémoires d'objets** - atelier de création science et cinéma avec l'association Polly Maggoo et des enfants de l'Espace pour tous Les Caillols – à visionner [ici](#)

–

Contacts :

Tél. 04 91 55 36 00

Mail. musee-histoire@marseille.fr



Mémorial de la Marseillaise

Le jeu de l'oie de la Révolution

Public scolaire	À partir du CM2 + collège
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Tableau blanc aimanté, rideaux occultants aux fenêtres, ordinateur et connexion internet

Après une présentation de l'histoire de la Révolution française et de l'implication de la ville de Marseille, débute une partie de jeu de l'oie, sur le modèle de celui utilisé à l'époque de la Révolution et aujourd'hui présenté dans la salle des doléances du Mémorial de la Marseillaise. Chaque case correspond à un événement majeur de la révolution. Sont évoquées, sous forme ludique, les grandes dates de la révolution française et celles liées à la naissance de La Marseillaise. Le médiateur constitue quatre équipes qui avancent dans le jeu en répondant à des questions et en relevant des défis qu'il faudra gagner tout en déjouant les pièges du parcours...Le jeu est projeté sur écran et le médiateur déplace les pions sur le tableau aimanté. Les participants restent à leur place.

La Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen : naissance de la notion de citoyenneté sous la Révolution française

Public scolaire	À partir du CM2 + collège
Durée de l'intervention	1h30
Temps d'installation	30 mn avant
Nombre de médiateur	1
Conditions matérielles	Mur blanc, rideaux occultants aux fenêtres

Sous la Révolution française, les patriotes marseillais se retrouvent au Club des amis de la Constitution dont le siège est situé rue Thubaneau, devenu aujourd'hui le Mémorial de la Marseillaise. C'est à cette époque que naît La Marseillaise, chant patriotique et révolutionnaire.

Autre symbole phare de la période révolutionnaire : la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, que l'intervenant propose d'analyser en image avant d'aborder la question de la citoyenneté telle qu'elle était considérée à l'époque.

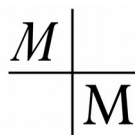
RESSOURCE NUMÉRIQUE DU MÉMORIAL DE LA MARSEILLAISE

Présentation du Mémorial de la Marseillaise – à visionner [ici](#)

–
Contacts :

Tél. 04 91 55 36 00

Mail. musee-histoire@marseille.fr



Musée d'Archéologie Méditerranéenne

1. Animations en lien avec le département Proche-Orient / Bassin méditerranéen

Dieux, Héros et animaux fabuleux de la mythologie grecque

Public scolaire	A partir du CE1
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 à 2h
Temps d'installation 30mn avant / 30mn après	30mn avant / 30mn après
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	- Tables individuelles (ou duo) et stylos Bic - Possibilité de visualiser les œuvres au moyen d'un projecteur si les conditions suivantes sont réunies : mur blanc ou écran de projection, ordinateur portable et connectique, rideaux occultants aux fenêtres

La séance débute par une présentation des différents dieux et héros grecs exposés au sein des collections permanentes du MAM, sur différents supports : céramiques à figures noires et figures rouges, figurines et statuettes en argile et en bronze, *terracotta*... Evocation également de certains mythes (l'enlèvement d'Europe, Thésée et le Minotaure, les Travaux d'Héraclès, Ulysse et les Sirènes...).

Des photos de ces œuvres, imprimées sur des grands formats cartonnés ou visualisées via un projecteur si matériel adéquat, permettent aux élèves de visualiser ces représentations et de découvrir ainsi ces nombreuses divinités et héros, leurs attributs, leurs pouvoirs et leur histoire, ainsi que certains animaux fabuleux tels que les sirènes, les sphinx ou les griffons.

La deuxième partie de l'intervention propose un atelier permettant aux élèves de représenter une de ces grandes figures divines ou héroïques sur une feuille de métal à repousser.

La céramique grecque : technique, décors et iconographie

Public scolaire	A partir du CE2
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 à 2h
Temps d'installation 30mn avant / 30mn après	30mn avant / 30mn après
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	Mur blanc ou écran de projection, ordinateur portable et connectique, rideaux occultants aux fenêtres

Introduction au métier d'archéologue et des différentes techniques de la fouille archéologique. Présentation des différentes techniques de productions céramiques à Corinthe avec le style orientalisant puis les figures noires, les figures rouges et le vernis noir à Athènes ainsi que les productions coloniales d'Italie du Sud (Grande Grèce).

La séance se poursuit avec l'étude typologique et la fonction de ces vases dans le quotidien des Grecs en détaillant l'importance du *symposion* (banquet) dans la société grecque antique.

Un atelier permet enfin aux élèves de se confronter au mobilier archéologique et de s'exercer à reconnaître ces productions à l'aide d'un tessonier et de fac-similés tels de vrais céramologues sur une fouille archéologique.

La naissance de la démocratie

Public scolaire	A partir du CE2
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l'intervention	1h30 à 2h
Temps d'installation 30mn avant / 30mn après	30mn avant / 30mn après
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	Mur blanc ou écran de projection, ordinateur portable et connectique, rideaux occultants aux fenêtres

La séance débute par un échange avec les élèves sur la notion de démocratie. Née à la fin du VI^e siècle avant J.-C., la démocratie athénienne connaît sa forme la plus aboutie au IV^e siècle avant J.-C. Elle repose sur le tirage au sort, l'élection ou le vote à main levée, le vote secret. Son évolution avec l'extension progressive à toutes les classes de la société, le principe de rotation, la non itération des charges, l'augmentation du nombre de citoyens à tirer au sort et l'augmentation de la fréquence de ces tirages amène à l'invention d'une machine politique particulièrement sophistiquée : le *klèrôtèrion*.

Le travail se poursuit avec la présentation de l'iconographie figurée notamment sur les productions céramiques grecques à figures noires et figures rouges illustrant les différents composants de la société athénienne et le citoyen : les cavaliers, les hoplites, les palestrites, les femmes et les enfants. Des citations de grands auteurs antiques seront également évoquées pour illustrer ces représentations.

Enfin, un petit atelier permettra aux élèves "citoyens" de participer à l'élection de magistrats et un vote individuel secret en inscrivant sur un *ostrakon* le nom d'un citoyen (parmi une liste de noms grecs proposés) qui sera banni de la communauté pour une durée de dix ans (évocation concrète de l'ostracisme).

2. Les animations en rapport avec le département sur l’Egypte antique

Les amulettes égyptiennes

Public scolaire	A partir du CE2
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l’intervention	1h30 à 2h
Temps d’installation 30mn avant / 30mn après	30mn avant / 30mn après
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	Lavabos et savon pour laver les mains et le matériel

Les amulettes sont des objets magiques qui ont pour fonction d’éloigner les mauvais esprits. La magie et la religion étaient étroitement liées dans la vie quotidienne. Tous les Égyptiens portaient des amulettes qui protégeaient les vivants et les morts contre les maladies et les dangers de la vie sur terre et dans le royaume d’Osiris. Ces porte-bonheurs se portaient autour du cou sous forme de collier ou caché sur la poitrine, sous les vêtements.

Parmi ces amulettes, voici quelques exemples parmi les plus connus :

- **l’œil Oudjat (ou œil d’Horus)** permet le contact entre les défunts et le monde des vivants, c’est l’œil qui voit tout, par cet œil nos lointains ancêtres nous protègent du mauvais sort,
- **la croix Ankh** est un symbole de fertilité et de renaissance,
- **le cœur (Ieb)** symbolise notre âme, la vérité qui est en nous. Tout comme la croix, il représente la renaissance éternelle,
- **le pilier Djed**, représentant la colonne vertébrale d’Osiris. Cette amulette représente la force de l’esprit et du corps,
- **le scarabée (Kephri)**, symbole de vie et de renaissance, il représente le soleil levant, la résurrection éternelle du corps et de l’esprit,
- **le papyrus Uadj** figure la jeunesse, la vitalité et le savoir,
- **le poisson**, souvent associé à la déesse Hatméhyt (déesse poisson), représente la fertilité des eaux, le retour à la source c’est à dire à l’origine de la vie et des dieux et le corps régénéré.

Il s’agira ensuite de réaliser une amulette en argile au choix selon plusieurs modèles proposés. Les enfants pourront les peindre ultérieurement à l’école.

Les hiéroglyphes égyptiens

Public scolaire	A partir du CE1
Autres structures	Relais du champ social, structures médicales, centres de loisirs
Durée de l’intervention	1h30 à 2h
Temps d’installation 30mn avant / 30mn après	10mn avant
N.bre de médiateur	2
Conditions matérielles	Crayons à papier, gommes, feutres noirs

Comptant parmi les plus anciennes formes d’écritures connues, l’écriture hiéroglyphique égyptienne est un système d’écriture figurative : les caractères qui la composent représentent en effet des objets divers (naturels ou produits par l’Homme), tels que des plantes, des figures de dieux, d’humains et d’animaux, etc. Les hiéroglyphes apparaissent à la fin du IV^e millénaire avant J.-C. et seront utilisés jusqu’à l’époque

romaine, où leur connaissance se perd vers la fin du IV^e siècle de notre ère, soit plus de 3000 ans après leur création.

Évocation du cartouche : le cartouche (*shenou* en égyptien) est un symbole, de forme allongée et fermé par un noeud, qui contient le nom d'un roi ou d'un pharaon. Il symbolise "*tout ce que le soleil entoure*", c'est-à-dire l'univers, et a pour fonction de protéger le nom de Pharaon. Délimitant de façon visible le nom d'un pharaon dans une phrase, le cartouche fut un élément primordial dans le processus de déchiffrement des hiéroglyphes par Jean-François Champollion.

En utilisant cette technique, un atelier de scribe vous propose d'écrire en hiéroglyphes dans trois cartouches à l'aide de différents documents : des tableaux montrant certains noms de dieux et de déesses, de rois et de reines avec leurs hiéroglyphes donneront une liste exhaustive des phonèmes qui leur permettra de s'initier à l'écriture hiéroglyphique en inscrivant ces noms dans un cartouche attribué. Les élèves devront ensuite retrouver les phonèmes / hiéroglyphes correspondant à leurs prénoms pour les retranscrire dans un dernier cartouche.

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES DU MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE MÉDITERRANÉENNE

DOCUMENTS

- Aide à la visite du musée d'Archéologie méditerranéenne – à télécharger [ici](#)
- Dossier pédagogique thème de la Démocratie - à télécharger [ici](#)
- Catalogue des collections des musées de Marseille – à consulter [ici](#)

VIDÉOS

- Présentation du MAM – à visionner [ici](#) et [ici](#)
- Présentation de l'exposition La Syrie en noir et blanc – à visionner [ici](#)
- Coup de cœur du responsable scientifique des collections d'Égyptologie – à visionner [ici](#)

--

Contacts :

Tel. 04 91 14 58 97

Mail. museearchéologie@marseille.fr

