

ANI'MOTS. LE MUSÉE EN HISTOIRES

DURÉE 1h30

Embarquons dans une découverte du musée rythmée par des contes et légendes des quatre coins du monde, à la croisée des sciences et de l'imaginaire.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Parcourir les grandes séquences d'exposition permanentes et semi-permanentes du musée à l'occasion d'une première visite.
- Se plonger dans la démarche de Jean Hermann en construisant son propre cabinet d'histoire naturelle (sur carnet personnel) à travers ses 4 axes de travail majeurs : collecter, conserver, étudier et transmettre.
- S'interroger sur l'évolution des manières de collecter et de conserver des éléments du patrimoine naturel depuis la fin du XVIII^e siècle.
- Expliquer le rôle d'un musée d'histoire naturelle aujourd'hui.

DÉROULEMENT DE LA VISITE

La visite du musée est introduite par un échange entre le médiateur/la médiatrice et les enfants sur la place des animaux dans les histoires et plus particulièrement dans les contes. Comment les animaux sont-ils représentés dans les contes que l'on connaît ? Est-ce qu'un même animal est toujours montré de la même manière ? Et quelle est la relation entre ces représentations et le comportement réel des animaux ?

Pour approfondir ces questions, le médiateur/la médiatrice propose ensuite un parcours dans quelques salles du musée pour découvrir des spécimens de différentes parties du monde. Après avoir observé chaque spécimen et mis en commun les

connaissances à son sujet, le médiateur/la médiatrice lit un conte dans lequel cet animal joue un rôle. La discussion se poursuit ensuite sur la dimension merveilleuse de l'histoire et ses liens avec le mode de vie des animaux mis en scène.

Pour conclure la visite, les enfants sont répartis en petits groupes pour imaginer ensemble leur propre conte animalier à partir de supports visuels rappelant les éléments à intégrer dans le récit (lieu, personnages, péripéties).

PISTES POUR PROLONGER LA VISITE

- Imaginer et jouer de petites scénettes qui rejouent l'histoire imaginée en équipe ou bien des contes animaliers célèbres.
- Illustrer par le dessin une des histoires découvertes ou imaginées pendant la visite.
- Fabriquer des masques d'animaux pour incarner les personnes d'un conte.