



FICHE PEDAGOGIQUE pour l'enseignant

ATELIER « CABINET DE CURIOSITES »

Cycle 3

1 séance de 2h

Saison(s) : toutes

Tout le matériel est fourni par le Musée.



Objectif :

S'approprier l'univers d'un cabinet de curiosités

Liens avec les compétences travaillées dans le programme scolaire :

Histoire des arts :

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Histoire et géographie :

Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.

Sciences et technologies :

Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.

Résumé :

Tout au long de la séance, des activités en demi-groupes proposent aux enfants de mener l'enquête sur le cabinet de curiosités : provenance, typologie des objets, mise en scène, personnalité et intentions du collectionneur.

Message :

Le cabinet de curiosités est un lieu qui reflète la perception du monde d'un collectionneur à une époque donnée.

Déroulement :

Accueil au Musée et présentation de l'atelier / 5mn

Objets curieux – esprit curieux	Durée 40 mn	Lieu Etage Musée avec le demi-groupe 1 RDC Musée avec le demi-groupe 2
--	----------------	--

Activité du groupe 1 (20 mn)

Chaque participant tire au sort un numéro correspondant à un objet du cabinet de curiosités. Après l'avoir identifié dans le cabinet, l'élève l'observe et le nomme. Il doit ensuite rechercher dans le cabinet deux autres objets qui ont un caractère commun avec leur objet.

En collectif, les élèves regroupent les images des objets en fonction de leurs caractères communs. Cette représentation permet de dégager les grandes thématiques d'un cabinet de curiosités : squelettes, milieu marin, pierres, animaux exotiques...

Activité du groupe 2 (20 mn)

A l'intérieur d'un cabinet de curiosités miniature, les enfants découvrent des objets sans noms qu'ils peuvent toucher délicatement.

Les participants doivent coopérer pour trouver un nom à chaque objet puis l'écrire sur une étiquette. Ce nom inventé ensemble doit évoquer l'objet sans être trop précis, sinon les membres du groupe 2 le devineront trop facilement !

Présentations des productions et échange collectif sur les activités (20 mn)

Les élèves du groupe 1 retrouvent les noms correspondant aux objets du cabinet de curiosités miniature. Après validation par le groupe 2, le groupe 1 présente les grandes catégories d'objets du cabinet qu'il a identifié.

En s'appuyant sur le déroulement des activités, un temps d'échange permet de souligner comment les objets de curiosité questionnent nos savoirs et la connaissance de notre monde.

Le cabinet de curiosités du XVI^e et XVII^e siècle se veut être une représentation miniature des merveilles créées par Dieu (*naturalia*) et du génie de l'Homme (*artificialia*).

La découverte du monde par les européens	Durée 40 mn	Lieu Etage Musée avec le demi-groupe 2 RDC Musée avec le demi-groupe 1
---	----------------	--

Activité du groupe 1 (30 mn)

Par petits groupes, les élèves mènent des recherches documentaires sur la provenance géographique d'une quinzaine d'objets. Sur une carte du monde, ils situent les objets (plusieurs provenances possibles).

Activité du groupe 2 (30 mn)

Dans le cabinet de curiosités, les élèves sont invités à choisir individuellement un objet du cabinet correspondant à un critère tiré au sort : « le plus étrange », « le plus merveilleux », « le plus rare », « le plus extravagant ».

Les élèves réalisent un croquis de l'objet choisi. Ils écrivent au dos une petite présentation de leur objet en se glissant dans la peau d'un riche collectionneur européen de l'époque des grandes découvertes.

Présentations des productions en collectif (40 mn)

Le groupe 1 présente sa carte des provenances géographiques au groupe 2.

On constate qu'une majorité des objets sont d'origine extra-européenne.

Ces objets exotiques évoquent le contexte socio-historique dans lequel se sont constitués les cabinets de curiosités (grandes explorations et expéditions en bateau).

Le groupe 2 nous invite à nous approprier ce contexte par la présentation des objets à la façon d'un collectionneur européen du XVIe siècle. Le kamishibai (petit théâtre d'images japonais) peut servir à la présentation.

Echange collectif sur la séance (5 mn)

Conclusion sur le statut d'objet de curiosité qui dépend d'un individu à l'autre et qui varie en fonction du temps et des régions du monde.

PISTES PEDAGOGIQUES

AVANT l'atelier

Recueillir les représentations initiales sur le cabinet de curiosités par le dessin

Echanger sur ces représentations et mettre en avant la présence d'un contenant et d'un contenu.

Interroger les élèves sur la curiosité

Qu'est-ce que la curiosité ? Que peuvent être « les curiosités » ?

Observer des images de cabinets de curiosités du XVI et XVIIe siècles

Décrire et comparer les décors, l'ambiance, les objets.

APRES l'atelier

Créer un cabinet de curiosités d'une classe montbardoise au XXIe siècle :

Demander à chaque élève de rapporter un objet curieux à l'école. Chaque élève le présente en expliquant ce qui en fait un objet de curiosité.

Choisir un « meuble » servant à présenter ce cabinet de curiosités moderne.

Réaliser des croquis proposant une mise en scène des objets.

Organiser une visite du cabinet de curiosités.

