

MUSEE PERSONNEL, MUSEE DE CLASSE, CABINET DE CURIOSITES

Constituer un musée fait partie des pratiques pédagogiques.

« Par cette activité,, les élèves façonnent leur propre image et l'image qu'ils désirent présenter d'eux-mêmes. C'est une manière pour l'enseignant de mieux connaître ses élèves afin de mieux les aider.

Le musée offre un potentiel d'actions aux enfants, un réservoir de matériaux pour la création et l'imagination ». Daniel Lagoutte.¹

« A la fois lieu de recherche où l'on trie, sélectionne, conserve et lieu où l'on donne à voir, le musée de classe peut devenir une véritable invitation au voyage dans l'histoire des arts dans la mesure où les œuvres des élèves vont prendre du sens dans l'aura des œuvres du patrimoine ». Claude Reyt.²

Pourquoi le mettre en place ?

Tout enfant est par nature collectionneur : il affectionne particulièrement certains objets, il aime les rassembler et les conserver : *« faisons les poches des enfants, nous trouverons toujours mille trésors. »*

Le musée de classe va être un moyen d'établir une relation entre les intérêts des enfants et les productions vers lesquelles l'enseignant les engage. Le musée de classe peut être impulsé par:

- ‡ un événement : une sortie en ville, sur la plage, dans une forêt...au cours de laquelle sont collectés des éléments naturels, des traces, des photos...
- ‡ une lecture : album jeunesse (roman, conte, policier...), une poésie, un documentaire...
- ‡ une sortie culturelle : médiathèque, musée d'art, musée de sciences, musée d'histoire, théâtre, cirque, concert...
- ‡ un travail plastique : musée du tissu, du papier, du précieux, du rouge, de l'écriture, des objets « pour attacher »...
- ‡ un apport surprise d'un objet ou d'une image qui intrigue, qui questionne, déclenche des émotions, un ressenti (émouvant, ludique, étonnant, inconnu, magique, mystérieux...)

¹ Enseigner les Arts plastiques (1994), Hachette.

² Le Musée de classe, une ouverture sur l'imaginaire (1988), Armand Colin.

Les composantes du musée ou du cabinet :

Déclinaison du « musée » selon les cycles

Au cycle 1, les enfants grouperont des objets et des images qu'ils affectionnent, quelle qu'en soit la raison. C'est l'occasion pour eux de s'entourer d'objets qui les rattachent à leur passé proche et à leur famille, de rassembler des images de toute nature (photographies, reproductions d'œuvres d'art, illustrations) qui susciteront leur imagination, de conserver des objets appréciés pour leur caractère insolite ou pour ce qu'ils évoquent, de se constituer une réserve de matériaux pour leurs propres productions.

Au cycle 2, le musée de la classe apparaîtra très progressivement. Il réclame en effet une attitude plus distanciée des élèves qui mettent en commun une partie de leur propre musée pour enrichir la/les collection(s). La mutualisation se fera autour d'un thème (les animaux...), d'une action (construire...), d'un événement marquant, d'un sentiment (susciter la peur, l'émerveillement...), et sera l'occasion de mettre en œuvre une démarche transdisciplinaire.

Au cycle 3, lors des débats visant à sélectionner les objets à exposer, on invitera les élèves à organiser une cohérence d'exposition, à décider des contenants (mise en scène). Mais on pensera aussi à encourager à l'explicitation d'une démarche personnelle. La réflexion se poursuivra : réflexion muséale conduisant à une recherche autour de la question : « qu'est-ce qu'un musée, à quoi sert-t-il » ? En histoire des arts, on abordera une époque par le biais des cabinets de curiosités.

Nature des constituants du « musée » :

Le magasin de curiosités

Réalisation par les élèves d'un véritable « cabinet de merveilles » : les enfants rassemblent, collectent, collectionnent des objets autour d'un thème.

- Jouets
- Tampons
- Objets
- Peluches,...

La réserve d'images

Il s'agit de rassembler des images représentant ou évoquant le sujet choisi :

- Images
- Photographies
- Cartes postales
- Timbres
- Ecrits

- Littérature enfantine
- Productions des enfants

Le musée imaginaire

C'est un groupement de reproductions d'œuvres d'art amenées par le maître ou les enfants. Ils les trient, les classent selon des critères plastiques : couleur, forme...

Ce musée imaginaire aide à désacraliser l'œuvre d'Art par un contact fréquent et spontané.

Mise en œuvre

1/ Collecter

L'enseignant contribuera largement à enrichir et diversifier cette collection. Il doit veiller à relancer l'intérêt et peut accepter plusieurs exemplaires d'un même objet.

2/ Installer

Le musée de classe est en perpétuelle évolution. Les objets peuvent être présentés de différentes façons : vitrines, étagères, armoires, boîtes, valises, tiroirs, cageots... Prendre le temps de nommer ses trouvailles d'en définir l'origine, la fonction, la matière, la destination. Amener ainsi les enfants à différencier les catégories d'objets (images, volumes, photos...)

Ces installations évolueront en fonction des activités.

3/ Mettre en scène

Présenter les objets dans un décor, les mettre en valeur ...

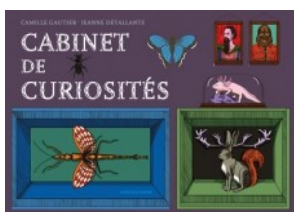
Histoire des cabinets de curiosités

Des informations

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cabinet_de_curiosit%C3%A9s

http://histoire-des-arts.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/Cabinets_de_curiosites.pdf

Un album jeunesse



Cabinet de curiosités

Camille Gautier Jeanne
Detallante
Actes Sud Junior

Documentaire consacré aux ancêtres des musées, ces "inventaires du monde" qui exposent le tout et le n'importe quoi, le beau, le rare, le bizarre.

Un documentaire rare mais aussi un bel album pour évoquer ces "chambres des merveilles" que sont les cabinets de curiosités, collections privées apparues à la Renaissance. Elles rassemblaient pêle-mêle des roches, des squelettes de caméléons, du sang de dragon, des objets insolites... Une occasion d'en apprendre un peu plus sur certains de ces objets et l'engouement qu'ils suscitaient alors chez les collections