Musées de Troyes

Supports et outils d'actions éducatives 2023 / 2024

Musées de la Ville de Troyes

Version actualisée - novembre 2023

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.

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

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 22

Apothicairerie de l'Hôtel-Dieu-le-Comte 26

Musée de la Renaissance en Champagne 28

Musée de la Maille, Mode et Industrie 33

Musée d'Art moderne 36

Accessibilité 42

Informations pratiques et contacts 45

Galeries de peinture

De Giotto à Corot, collections de peintures, sculptures et objets d'art du 14e au 19e 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 14e au 19e 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 17e siècle.

Visites guidées

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

- ***D'une abbaye à un musée*** : permet de découvrir l'histoire de l'ancienne abbaye Saint-Loup devenue un musée.
- ***Chefs-d'œuvre des Beaux-Arts*** : une découverte des Beaux-Arts en six siècles de peinture, de Giotto à Corot.

- ***Enfants du pays*** : Girardon, de Létin, Mignard, Simart ou encore Tassel, une rencontre avec des artistes reconnus aux origines champenoises.
- ***Portraits et autoportraits*** : une visite pour découvrir l'art du portrait sous tous ses angles.
- ***Les grands cycles peints de Natoire*** : visite monographique pour découvrir l'œuvre de Charles-Joseph Natoire.
- ***La Renaissance... dans les écoles d'Italie et du Nord*** : de multiples évolutions stylistiques et techniques, en Europe du 14e au 16e siècle.
- ***Héros et mythologie*** : Achille, Télémaque, Hector,... retrouvez les grandes épopées antiques et abordez leur réception à l'époque moderne.
- ***Paysage, de l'idéal au pittoresque*** : qu'il soit idéalisé, naturaliste ou pittoresque, explorer l'art du paysage du 14e au 19e siècle.
- ***Nature morte et vanités*** : une immersion dans l'art de représenter des choses inanimées.
- ***Femmes, je vous peins*** : allégories, Vierges, saintes ou déesses, découvrez les multiples visages de la femme vue par les artistes.

Visite-atelier

- ***Nature morte*** : une visite à la découverte des natures mortes suivie d'un atelier papiers-découpés.

Fiches-jeux

Maternelle - CP

- ***Le marché au musée ou Les légumes de monsieur Jouvenet*** :
  Observation du tableau de F. Jouvenet et identification des légumes.
- ***L'art et la bête ou Le monde de monsieur Desportes*** :
  Observation du tableau de A. F. Desportes et identification des animaux.

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

- ***Prochain arrêt… musée Saint-Loup*** : un parcours avec un petit train propose, wagon par wagon, la découverte des tableaux du musée. L'observation, la recherche de détails et quelques questions permettent de se familiariser avec les collections des 17e et 18e siècles.

CE - CM - 6e

- ***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.

CM - 6e

- ***Ils sont… baroque, classique, rococo, néo-classique*** : partons à la découverte des collections du musée des Beaux-Arts, retrouvons les artistes français et les différents mouvements qui ont illustré les 17e et 18e siècles : l'art baroque, l'art classique, l'art rococo et l'art néo-classique.

3e - 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 retrouve le détail manquant dans chaque œuvre.
- **Chercher l'intrus** : à partir de douze reproductions d'œuvres du musées, les élèves doivent retrouver pour chacune d'elles l'intrus qui s'y est glissé.

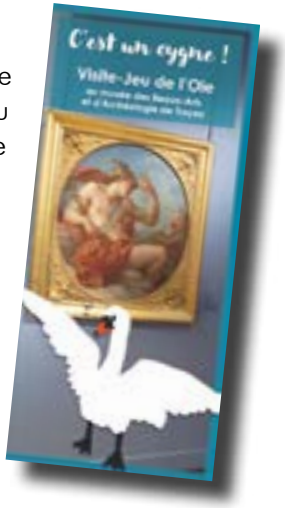
CP – CE - CM

- **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*

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

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

- ***Sculptures médiévales*** : une découverte des sculptures et éléments architecturaux présentés au musée des Beaux-arts et d'Archéologie.

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.

Livrets-jeux

Maternelle - CP - CE

- ***Chimères, gargouilles et compagnie*** : 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 - 6e - 5e

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

Une place importante dans le décor architectural
Les carreaux de pavement font partie du décor architectural. Ils
et reflètent la lumière sur leur surface brillante. Leur agencem
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

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

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

Livret-jeux

CP - CE - CM - 6e

- ***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 - 6e

- ***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*.

Dispositif numérique

CP - CE - CM - 6e

- **Carreaux de pavement** : cette table tactile permet de découvrir de manière interactive la production des carreaux de pavement dans la région, de sa technique de fabrication à son iconographie médiévale.

COLLAGE

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.

Dossier 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.

Visites guidées

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

- ***La Préhistoire*** : une collection permettant de comprendre l'évolution des êtres humains du Paléolithique au Néolithique, par les outils, techniques et modes de vie.
- ***La Protohistoire*** : un éclairage sur les peuples celtes de Gaule, en particulier les Sénons, et leur travail des métaux à l'âge du Fer.
- ***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.

Visites - ateliers

- ***La Protohistoire*** : la visite guidée est suivie d'un atelier de conception de fibules dans les salles.
- ***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.

Livrets-jeux

CE - CM - 6e

- ***La Préhistoire*** : le musée possède de nombreux outils datant de l'époque des hommes préhistoriques. À l'aide du questionnaire, les élèves traversent les millénaires pour découvrir les outils, techniques et modes de vie de la Préhistoire.

CE - CM - 6e

- ***Au temps des Gallo-romains*** : à l'aide de quatre livrets, les enfants étudient la ville de Troyes à cette époque, la vie quotidienne, les activités des Gallo-romains, tant sur l'aspect de la construction, de l'artisanat que de la religion.

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. 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.

Le service des publics des musées de la Ville de Troyes travaille actuellement au renouvellement des mallettes pédagogiques. Nous nous excusons par avance si l'une d'entre elles n'est pas disponible au moment de votre réservation.

* *Non disponibles pour le moment*

Collections 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

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

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

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.
- ***Qui mange quoi ?*** : une visite thématique pour découvrir de quoi se nourrissent les rapaces. Cette visite est ponctuée par un atelier dans lequel les enfants dissèquent des pelotes de réjection (accessible à partir du CP).

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'oie cendrée
  - L'ornithorynque
  - L'ours
  - Le pangolin

Livret-jeux

CE - CM - 6e

- ***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

A partir du CP

- **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.

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 mémory 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.

Apothicairerie de l'Hôtel-Dieu-le-Comte

L'apothicairerie 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

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

Visite guidée

- ***Apothicairerie et secrets de laboratoire*** : visite générale de l'Apothicairerie et du laboratoire.

Livret-jeux

- ***Livret-jeux pour apothicaire en herbe*** : livret destiné à familiariser l'enfant avec l'apothicairerie, 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.

Musée de la Renaissance en Champagne

Musée de Vauluisant

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 5e plus grande ville de France.

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

- ***Beau 16e 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.

Visites guidées

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

- ***D'un hôtel particulier à un musée*** : une histoire de l'hôtel particulier de Vauluisant, ses propriétaires et ses évolutions stylistiques, vers un musée d'art et d'histoire.
- ***Le Beau 16e siècle champenois*** : une visite générale des collections (peinture, sculpture, vitraux...).
- ***La mode dans la peinture et la sculpture du 16e siècle*** : grâce aux œuvres exposées, proposer une histoire du vêtement et de la parure à la Renaissance.
- ***Saints et saintes, sculptés et peints*** : apprendre à reconnaître les saints grâce à leurs attributs et découvrir leur histoire.

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

- ***À quel saint se vouer ?*** : illustré par la statuaire troyenne du 16e siècle, ce jeu propose d'apprendre à reconnaître les saints, leurs attributs et de découvrir leurs histoires.

CP - CE - CM - 6e - 5e

- ***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 16e siècle.

Fiches-jeux

Maternelle - CP - CE

- ***Qui suis-je ?*** : six fiches jeux à faire individuellement ou dans leur ensemble pour découvrir de manière ludique (dessin, coloriage, intrus…) des sculptures champenoises du 16e siècle et leurs caractéristiques.

Parcours enquête

CE - CM - 6e

- ***La peinture champenoise au 16e siècle*** : parcours enquête pour découvrir les caractéristiques de la peinture champenoise du 16e siècle ainsi que l'histoire qu'illustre chaque tableau.

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 couleurs** : à disposition neuf planches de coloriage sur la sculpture du 16e 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 16e siècle**

Jeux de manipulation

Maternelle - CP - CE

- **Puzzles** :
  - *Agar et Ismaël,* anonyme. Flandre, 16e siècle.
  - *Jésus parmi les docteurs (revers),* Maître de Dinteville (peut-être Bartolomeus Pons). Troyes, 1541.
  - *L'Adoration des mages,* Anonyme. Flandre, 16e 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, 1re moitié du 16e siècle.
  - *Le repas chez Simon le Pharisien,* Anonyme. Champagne, 1er quart du 16e 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.

Musée de la Maille, Mode et Industrie

Musée de Vauluisant

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

Dossier d'aide à la visite

Enseignants

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

Visites guidées

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

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

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).

Livrets-jeux

CE - CM

- ***Mon grand-père était bonnetier*** : la bonneterie, industrie capitale pour notre département depuis le 19e siècle, est à découvrir grâce à Oscar Bonnet. En répondant à une série de questions, les élèves connaîtront tout sur cette industrie.

Collège

- ***La bonneterie auboise, témoin de la révolution industrielle*** : un livret pour tout savoir sur l'histoire de la bonneterie, sur les machines, les hommes et les produits qui ont fait la renommée de Troyes et de sa région. Ce dossier est adaptable aux lycéens.

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 ainsi que des coloriages.

COMMENT PASSER
DU FIL
À LA CHAUSSETTE ?
1
2
3
4
5
6
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 ?

Musée d'Art moderne
Collections nationales Pierre et Denise Lévy

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 au printemps 2024).
- ***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).

Visites guidées

Les visites guidées peuvent être réalisées à l'aide des supports des musées ou tout support pédagogique conçu par l'enseignant. Toutes les visites sont adaptables en fonction du niveau scolaire.

- ***Visite générale du musée*** : partez à la découverte du musée d'Art moderne rénové !
- ***À la découverte des peintres fauves*** : découvrez les grands tableaux fauves de la collection Pierre et Denise Lévy.
- ***Les verreries de Maurice Marinot*** : découvrez l'univers du peintre et maître verrier local Maurice Marinot.
- ***Arts et coutumes d'Afrique et d'Océanie*** : une visite générale des collections d'arts extra-occidentaux.
- ***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 de 4 ans).

- ***Les animaux dans l'art africain :*** 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).
- ***Le cubisme*** : une visite générale des collections cubistes.
- ***Jardin de sculptures*** : une visite en extérieur pour découvrir le jardin rénové ainsi que ses sculptures d'art contemporain.
- ***Le portrait dans les collections :*** une visite thématique pour découvrir l'art du portrait dans l'Art moderne
- ***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.

Fiches-jeux

Maternelle - CP - CE - CM

- **Fiches-jeux individuelles** pour découvrir de manière ludique et didactique les œuvres majeures des collections :
  - G. Courbet, *Marc Trapadoux examinant un livre d'estampes*
  - E. Degas, *Cheval en marche*
  - R. Delaunay, *Les coureurs*
  - A. Derain, *Big Ben*
  - R. de la Fresnaye, *La Conquête de l'air*
  - P. Gaugin, *Jeune créole*
  - J. Gris, *Compotier et verre*
  - M. Marinot, *Brodeuse à la fenêtre*
  - A. Marquet, *La Seine vue du quai des Grands Augustins*
  - A. Modigliani, *Jeanne Hébuterne*
  - 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 - 6e

- ***Arts africain et océanien*** : livret destiné à accompagner l'enfant dans la découverte des arts extra-occidentaux.

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. 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*
- **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.
- **Papiers découpés autour de la nature morte** : permet aux élèves de reproduire une nature morte à partir de papiers découpés.
- ***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 mémoire art africain** : jeu de société sur le principe du memory avec les objets d'arts africain du musée.
- **Jeux de construction en bois** autour de l'œuvre de Parvine Curie

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.

Cette mallette s'accompagne de reproductions de toiles mises à disposition sur demande.

Accessibilité

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 visite le musée*
- *Activité adaptée*
- *Je vais au musée*
- *Je repars du musée*
- 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'Apothicairerie 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 (à partir du printemps 2024).

Accessibilité

▪ Reproductions en relief

Deux reproductions en relief sont disponibles pour l'Apothicairerie :

- Mur de la grande salle de l'Apothicairerie, 18e siècle
- Boite en bois peint *Castoreum*, 18e 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.

Contacter le service des publics pour connaitre 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.

Informations pratiques

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 /
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, médiatrice culturelle
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

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

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

Tarifs

- Visite collective encadrée par l'enseignant : entrée gratuite
- Visite collective jeune public et étudiants avec guide-conférencier : 55 €/groupe
- Visite collective adultes avec guide-conférencier: 110 €/groupe

Les groupes sont constitués de douze personnes minimum à trente personnes maximum, 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.

pass Culture

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 1er dimanche du mois
Musées fermés : 1er janvier, 1er mai, 1er 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*