



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

LE MUSÉE CHAMPOLLION PROPOSE DES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES SUR L'HISTOIRE DE L'ÉGYPTE ANCIENNE ET SUR LES ÉCRITURES DU MONDE.

Installé dans la maison natale de Jean-François Champollion, célèbre déchiffreur des hiéroglyphes, le musée présente une riche collection d'antiquités égyptiennes qui évoque les croyances et les rites funéraires de l'Égypte des pharaons.

En outre, les collections racontent comment, il y a plus de 5 000 ans, l'écriture est venue aux hommes en plusieurs endroits du monde. Depuis les premières tablettes d'argile jusqu'à l'écriture de l'ère numérique, les oeuvres, inscrites au pinceau, au calame ou à la plume, invitent à découvrir la fabuleuse aventure de l'écriture.

La découverte du Musée permet aux enfants de voyager à travers les cultures du monde entier : du Mexique à la Chine en passant par l'Égypte et le Proche-Orient. Ils explorent les moments forts de l'histoire des écritures : leur apparition, l'invention des alphabets ou encore l'histoire du livre jusqu'à l'écriture de l'ère numérique.

>> Ces actions menées en direction du jeune public ont pour objectif de sensibiliser les enfants à l'écriture, de leur permettre de s'ouvrir à d'autres civilisations et tout simplement de découvrir un musée.

LES VISITES GUIDÉES

Les visites sont thématiques et adaptées au niveau scolaire de l'enfant ou au projet d'école de l'enseignant (l'indiquer lors de la réservation s'il y a lieu).

Ces visites sont interactives ; elles alternent :

- des explications données par le guide
- des recherches menées par les enfants parmi les objets et documents exposés
- des relevés de signes d'écriture à main levée ou par décalque.

>> Il n'y a pas de visite générale du Musée pour le jeune public.

Jean-François Champollion et l'Égypte

Les thèmes abordés : le déchiffrement des hiéroglyphes par Champollion, la personnalité et les démarches du chercheur et sa passion pour l'Égypte, les dieux égyptiens et les croyances religieuses au temps des pharaons.

La naissance des écritures

Les thèmes abordés : les enjeux de l'écriture, la nature et le tracé des premières écritures inventées par l'homme. Initiation aux pictogrammes, idéogrammes et phonogrammes. Découvertes des écritures fondatrices : les cunéiformes, les hiéroglyphes, les écritures chinoises et mayas (ou seulement l'une ou l'autre de ces écritures).

Le livre, la lettre et le citoyen

Les thèmes abordés : Qu'est-ce qu'un livre ? Comment est-il fabriqué ? Avant le livre, sur quoi écrivait-on ? Histoire des lettres de notre alphabet. Découverte des « papiers » de la société, du moyen âge à nos jours.



LES VISITES JEUX

« L'Assemblée des Scribes »

Jean-François Champollion invite les scribes du monde à dîner dans sa maison natale. Les enfants partent à la recherche de ces scribes dans les salles du musée et s'initient aux écritures qu'ils pratiquent tout en découvrant les outils qu'ils utilisent.

« Le Prince au nez cassé »

Un crime a été commis au Musée, le nez du prince Achour-Malik a été brisé. Il faut identifier la victime, rechercher l'arme du crime et tenter de retrouver la trace du coupable. Tout en poursuivant l'enquête, les enfants repèrent des œuvres et les découvre de manière ludique.

« Carnet de voyage » au Musée Champollion

Carnet de voyage en main, les enfants parcourent le musée salle après salle et répondent à des questions qui leur permettent de s'intéresser aux œuvres des collections.

« Le Mystère de la momie »

C'est la panique au musée, la momie est victime d'une malédiction et elle n'a pas pu rejoindre le royaume d'Osiris. Le but est de comprendre pourquoi et de l'aider à rejoindre l'Au-delà. Pour cela il faut étudier la momie et tout ce qui l'entoure : il s'agit de vérifier que les différentes étapes des rituels funéraires ont bien été accomplies !



LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Toutes les séances d'ateliers du musée – d'une durée d'environ deux heures – se partagent entre :

- les activités ludiques ou plastiques qui ont lieu en atelier ;
- un temps d'exploration dans le musée, en correspondance avec le thème choisi.

L'ÉGYPTE ANCIENNE

Les dieux égyptiens

Cet atelier permet une première approche de la civilisation égyptienne à travers les croyances de l'antiquité. Il s'agit de comprendre l'importance des forces supérieures et des figures symboliques du panthéon en Égypte ancienne.

Les enfants apprennent à reconnaître les dieux égyptiens, leurs apparences, symboles et fonction au sein du panthéon

Au cours de l'atelier ils travaillent à partir des formes animales des dieux, repèrent des éléments zoomorphes et interprètent leur valeur symbolique. Ils fabriquent un marque-page inspiré d'un dieu qu'ils ont choisi.

Dans le musée, ils observent des statuettes et représentations des dieux.

Au royaume d'Osiris !

Croyances et rites funéraires en Égypte ancienne

Les enfants approchent la civilisation égyptienne à travers les manifestations religieuses. Le but est de comprendre la place de la religion en Égypte ancienne, ses croyances, ses rites.

Découverte de la légende osirienne, des rites de l'embaumement et des croyances dans un Au-delà.

Au cours de l'atelier : fabrication d'un « Livre des Morts » sur rouleau, avec l'inscription des formules magiques et la représentation des « acteurs » de la pesée du cœur et fabrication d'une petite amulette en terre crue.

Dans le musée ; découverte de la collection égyptienne (momie, sarcophages, mobilier funéraire...)



LES ÉCRITURES DU MONDE

Le mystère des hiéroglyphes

Le but est d'aborder le codage et le décodage d'une écriture et de s'initier aux hiéroglyphes

Les enfants sont amenés à réfléchir sur la signification et la forme des caractères d'écriture égyptiens. Ils font appel à leur imagination en créant leurs propres signes.

Au cours de l'atelier ; réflexion sur l'invention des hiéroglyphes et la nature des signes (pictogrammes, idéogrammes, phonogrammes). L'enfant écrit son nom en hiéroglyphes.

Dans le musée ; rencontre avec Champollion, ses portraits, ses documents de travail, la vie quotidienne d'un chercheur. Les enfants partent reconnaître les hiéroglyphes sur les œuvres du musée.

Et si on inventait l'écriture ?

Où et quand sont nées les premières écritures ? Quelles sont elles ? Comment fonctionnaient-elles ? Cet atelier permet aux enfants de répondre à ces questions.

Au cours de l'atelier, les enfants étudient le fonctionnement des pictogrammes, idéogrammes, phonogrammes. Ils s'initient à la pratique de l'écriture cunéiforme en utilisant un calame sur une tablette d'argile.

Dans le musée ; ils partent à la recherche des œuvres qui portent les inscriptions étudiées au cours de l'atelier.

L'atelier de reproduction de l'écriture

Copie manuelle, estampage, empreinte de sceaux, imprimerie, les enfants s'initient aux différentes techniques qui ont permis à l'homme, au fil des siècles de reproduire son écriture.



INFORMATIONS PRATIQUES

TARIFS groupe de 20 enfants maximum

Visites pédagogiques

- établissements scolaires de Figeac Communauté
2 €/élève
 - établissements scolaires hors Figeac Communauté
2,50 € par élève
- >> + entrée au musée : gratuit jusqu'à 12 ans
2,50€ à partir de 13 ans*

Ateliers pédagogiques

- établissements scolaires de Figeac Communauté
2,50 € par élève
- établissements scolaires hors Figeac Communauté
3,20 € par élève

Visites jeux

- tarif unique 5 € par élève

CONTACT service pédagogique du Musée

Stéphanie Lebreton

Musée Champollion - Les Écritures du Monde
place Champollion
46100 Figeac

05 65 50 34 88

stephanie.lebreton@ville-figeac.fr

www.musee-champollion.com

