



OFFRE PEDAGOGIQUE



MUSÉE DE MILLAU ET DES GRANDS CAUSSES
SITE ARCHÉOLOGIQUE DE LA GRAUFESENQUE

Année scolaire 2023-2024

Venir au musée ou sur le site archéologique, c'est apprendre autrement, de manière concrète et interactive. En collaboration avec les enseignants, les éducateurs ou les parents, le service des publics vous propose des visites et des ateliers d'expression artistique et culturelle autour des collections permanentes et des expositions temporaires.

L'accueil des groupes peut se faire de différentes manières :

Visite guidée : un médiateur vous accompagne à travers une des collections du musée ou sur le site archéologique.

Visite + atelier : une découverte en deux temps avec une partie visite guidée et une partie atelier pratique, artistique et pédagogique.

Visite libre : venez faire découvrir ou redécouvrir les collections du musée à vos élèves en autonomie. La réservation est obligatoire.

Le coin aux histoires : réservez un temps à la lecture en profitant du nouvel espace dédié et venez découvrir la sélection de livres jeunesse (détails de la proposition dans le dossier).

Projet spécifique : si vous désirez organiser un cycle d'activités ou construire un projet pédagogique spécifique, prenez contact avec le service des publics. N'hésitez pas à venir nous rencontrer pour échanger sur votre projet de découverte du musée ou du site archéologique !

Quelques exemples :

- Le **Parcours d'Education Artistique et Culturelle** pensé entre les différentes structures culturelles de la ville de Millau.
- Le dispositif « **La classe / l'œuvre** » en lien avec la Nuit Européenne des Musées qui permet de valoriser et partager les créations d'une classe autour d'une ou plusieurs œuvres des collections.
- L'**itinéraire d'éducation artistique et culturelle** dont le programme est présenté par le département de l'Aveyron tous les ans.

LES COLLECTIONS PERMANENTES ET LES VESTIGES



PALÉONTOLOGIE



**ANTIQUITÉ
GALLO-ROMAINE**



MÉGISSERIE



GANTERIE



**EMMA
CALVÉ**

L'EXPOSITION TEMPORAIRE

Chaque exposition temporaire fait l'objet d'un accompagnement par le service des publics.

Une visite réservée aux enseignants est organisée à l'ouverture de cette dernière et un dossier pédagogique est à votre disposition.

LES ATELIERS pédagogiques *en un coup d'œil*

Collection	Nom de l'atelier	Site / Lieu	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Cycle 4
Paléontologie	Un dino pour de faux	Musée	X			
	A chacun son fossile	Musée		X	X	
	Atelier expert	Musée		X	X	
	Visite dessinée	Musée		X	X	
Archéologie Gallo-romaine	Médaille	Graufesenque	X			
	Atelier du petit potier	Graufesenque		X	X	
	Cursive latine	Graufesenque		X	X	
	L'atelier du céramologue	Graufesenque			X	
	Comme un archéologue	Musée		X	X	
	Jeux antiques	Musée			X	
Mégisserie - Ganterie	Le coloriste	Musée	X	X		
	Atelier styliste	Musée		X	X	
	De la réclame à la PUB	Musée			X	X
Emma Calvé	Emma	Musée	X	X		

Collection PALEONTOLOGIE



Les nombreux fossiles, empreintes de reptiles, amphibiens et autres traces de faune et végétaux antédiluviens présentés au musée de Millau donnent un aperçu de l'histoire géologique de la région et invitent à remonter aux temps de la formation des Grands Causses depuis le Cambrien (-541 Ma) jusqu'au Jurassique (-145 Ma).



Découvert en 1986, le squelette presque intégral d'un reptile marin est mis au jour à Tournemire, lieu de découverte qui donnera son nom au spécimen. L'*Occitanosaurus tournemirensis*, l'élasmosaure de Tournemire, date du Jurassique - Toarcien supérieur (-180 Ma). Ce fossile constitue le seul représentant d'un genre et d'une espèce nouvelle, dont le moulage des 193 ossements dégagés a permis une restitution en volume actuellement présentée aux côtés des restes fossilisés dans le parcours permanent du musée.

PALEONTOLOGIE

Un dino pour de faux

Cycle 1

Objectifs :

- Appréhender des espaces-temps très éloignés
- Découvrir des formes du vivant se situant dans un passé lointain
- Développer la créativité

En traversant à petits pas les collections de paléontologie avec l'histoire de "Long cou, le petit élasmosaure", les enfants découvriront les types d'êtres vivants qui peuplaient la région dans des temps très lointains et qui ont laissés des traces.

En atelier, les enfants seront invités à dessiner un dinosaure de leur invention. Chacun pourra mettre sa création en couleurs et lui associer une empreinte façonnée dans l'argile, créant ainsi la fiche de détermination de son dinosaure imaginaire.

A chacun son fossile

Cycles 2 et 3

Objectifs :

- Découvrir les grandes étapes de l'histoire de la Terre à travers une collection de fossiles.
- Découvrir le processus de fossilisation.
- Appréhender la diversité des êtres vivants et de leur milieu de vie.

En observant les empreintes et les squelettes fossilisés de la collection paléontologie, les enfants découvriront les diverses espèces qui peuplaient la mer des causses et ses alentours. Ensemble, nous imaginerons leur mode de vie et évoquerons le processus de fossilisation.

En atelier, après une reconstitution de fouille, chacun réalisera le moulage d'un fossile d'ammonite, empreinte et contre-empreinte à l'aide de plâtre et d'argile.

PALEONTOLOGIE

Atelier expert

Cycles 2 et 3

Objectifs :

- S'immerger dans l'univers de la paléontologie
- Appréhender la diversité des êtres vivants et leur milieu de vie.
- S'initier à la fouille paléontologique

En traversant les collections, nous découvrirons les squelettes fossilisés de deux grands reptiles marins qui vivaient dans la mer des causses et les empreintes laissées il y a environ 180 millions d'années par d'autres animaux fascinants. En les observant, nous imaginerons leur mode de vie et évoquerons le processus de fossilisation : une initiation au métier de paléontologue.

En atelier, chacun préparera son chantier de fouille et se lancera dans la découverte. Il faudra s'aider de la fiche d'enregistrement pour noter et dessiner les fossiles découverts avant de les dégager du sable. Viendra, en second temps, le travail de recherche scientifique avec l'étude d'un crâne fossilisé afin de l'identifier.



Visite dessinée

Cycles 2 et 3

PROPOSITION SPECIFIQUE :

La visite des collections paléontologiques se poursuit sous forme de jeux dessinés au cœur des squelettes et empreintes fossilisés.

Durée visite + jeux : 1h15-1h30.

Collection ANTIQUITÉ GALLO-ROMAINE



Au confluent du Tarn et de la Dourbie, le site de la Graufesenque, *Condatomagus*, fut mis au jour au cours de nombreuses campagnes de fouilles archéologiques entreprises depuis le XIX^e siècle jusqu'au début des années 1980.

Sur le site archéologique de la Graufesenque – inscrit aux Monuments Historiques et ouvert au grand public - les vestiges de fours, ateliers, entrepôts de potiers et réseaux de canalisation encore visibles aujourd'hui témoignent d'une production sans précédent de céramiques sigillées en Gaule romaine, il y a près de 2 000 ans.



Dans les vitrines du musée de Millau est présentée une large sélection de céramiques ainsi que d'objets du quotidien et culturels découverts à la Graufesenque et autres sites alentours attestant de la puissance économique de l'Empire romain à son apogée, et permettant d'appréhender la vie et les croyances des habitants de la Millau antique.



ANTIQUITE GALLO-ROMAINE

Médailon

Graufesenque
Cycle 1

Objectifs :

- Appréhender des espaces-temps très éloignés
- Découvrir une civilisation antique et son implantation dans la région
- Expérimenter une matière et une composition plastique.

Immersion dans l'univers gallo-romain de *Condatomagus*, la Millau antique où des potiers se sont installés il y a plus de 2000 ans pour produire de la vaisselle de table. Nous observerons des poteries et leurs décors aux figures animales, végétales et humaines. Ces pots racontent des histoires et témoignent d'une culture. Il s'agira de porter un regard sur le mode de fabrication de ces céramiques et sur les outils du potier, notamment les poinçons qui permettaient de graver le motif dans l'argile et ont donné son nom à la sigillée.

En atelier, chacun disposera d'argile qu'il pourra étaler en forme de médailon et décorer à l'aide de copies de poinçons qui étaient utilisés par les potiers gallo-romains.

Atelier petit potier

Graufesenque
Cycles 2 et 3

Objectifs :

- S'immerger dans la période de l'Antiquité
- Connaitre l'ampleur de la production et de la diffusion de ces céramiques dans le monde antique et leur impact dans le processus de romanisation

Découverte de *Condatomagus*, ville gallo-romaine qui s'est développée au 1^{er} siècle de notre ère au confluent de la Dourbie et du Tarn. Ici se sont installés des ateliers de production de céramiques sigillées en lien avec les ressources du territoire. Nous observerons les vestiges et les collections et présenterons le processus de fabrication des sigillées et leur diffusion dans l'Empire romain et au-delà. Nous étudierons les décors présents sur les céramiques, et tenterons de comprendre ce qu'ils traduisent d'une époque et d'une culture et leur importance pour le développement de la romanité.

En atelier, nous façonnerons un pot simple et réaliserons son décor à l'aide de copies de poinçons qui étaient utilisés par les potiers gallo-romains.



ANTIQUITE GALLO-ROMAINE

Atelier cursive latine

Graufesenque
Cycles 2 et 3

Objectifs :

- S'immerger dans l'Antiquité
- Découvrir la céramique sigillée et son mode de production typique de la période romaine
- Appréhender et s'initier à une forme d'écriture ancienne

Nous plongerons dans *Condatomagus*, ville gallo-romaine qui s'est développée au 1^{er} siècle de notre ère au confluent de la Dourbie et du Tarn. Ici se sont installés des ateliers de production de céramiques sigillées en lien avec les ressources du territoire. Nous observerons les vestiges et les collections, et présenterons le processus de fabrication des poteries sigillées. Nous nous reposerons sur les comptes de potiers ou bordereaux d'enfournements (assiettes en argile sur lesquelles les potiers notaient la teneur de leur production).

Des galettes d'argile seront mises à disposition afin que chacun puisse graver son prénom en utilisant la cursive latine, graphie utilisée par les potiers de *Condatomagus*, en guise d'éveil à l'écriture latine.

Atelier du céramologue

Graufesenque
Cycles 3 et 4

Objectifs :

- Découvrir les différentes périodes de production (styles, modes)
- Mettre en évidence le travail de rigueur et de précision d'un céramologue.
- Se familiariser avec un vocabulaire spécifique

Au cours de la visite du site, l'accent sera mis sur le travail du céramologue, une des spécialités du métier d'archéologue. Les observations faites en manipulant certains morceaux de poterie (formes, présence ou pas de décors, qualité du travail...) nous conduiront vers le grand tableau de typologie des vases et la frise chronologique. Ces documents réalisés par des archéologues céramologues ont une grande importance pour comprendre l'histoire.

En atelier, chacun sera invité, à partir d'un tesson, à décrire et identifier une forme de vase. Il faudra la rattacher à une typologie, en étudier la datation et les caractéristiques dans la production des ateliers de potiers.



ANTIQUITE GALLO-ROMAINE

Comme un archéologue

Musée
Cycles 2 et 3

Objectifs :

- S'immerger dans l'Antiquité
- Découvrir l'univers de l'archéologie
- S'initier à la fouille archéologique

En quoi consiste le travail d'un archéologue ? Comment s'organise un chantier de fouilles ?

Pour le savoir, nous observerons le mobilier archéologique exposé dans les vitrines de nos collections gallo-romaines avant de procéder à la fouille et au travail de recherches archéologiques.

En salle d'activité, nous présenterons un bac à fouilles et la fiche d'enregistrement associée. Cette dernière commencera à être renseignée (nom, date, chantier, lieu, orientation, n° carroyage). La fouille pourra alors commencer ! Au fur et à mesure des découvertes, chacun examinera, dessinera et établira des hypothèses. Viendra ensuite le moment de restitution pour partager ses réflexions avec les autres apprentis archéologues !

Jeux antiques

Musée
Cycle 3 et collège

Objectifs :

- S'immerger dans l'Antiquité
- Découvrir les collections « jeux Antiques » du musée
- Observer, réfléchir et manipuler en équipe autour de reproductions de jeux antiques

Les hommes, les femmes et les enfants de l'Antiquité n'ont bien évidemment pas passé tout leur temps à cultiver, bâtir des temples ou faire la guerre. Ils ont vécu leur quotidien, comme nous, en jouant régulièrement.

Le jeu constituait une activité centrale dans le monde gallo-romain antique. Sur la place publique ou dans l'intimité de la *villa*, les jeux de parcours, de hasard et surtout de stratégie complétaient les pratiques des jeux d'adresse, de dés et bien sûr des jeux du cirque.

A la suite d'une visite des collections archéologiques, nous vous proposerons de découvrir en équipe un aspect de la vie quotidienne pendant l'Antiquité. *Marelle antique*, *Pente Gramai* et autres *Loculus Archimedi* permettront de partager un temps convivial et ludique.

Collection MEGISSERIE GANTERIE



Le travail de la peau anime la vie millavoise et de la région des Grands Causses depuis le milieu du Moyen-Âge, jusqu'à prendre une dimension industrielle au XVIII^e siècle, faisant de Millau, deux siècles plus tard, le premier centre mégissier et gantier du pays. Les différents aspects liés au travail de la mégisserie, de la transformation des peaux brutes en peaux fines et imputrescibles, en passant par le tannage et la teinture, sont présentés au musée.



L'ancien terme megis - connu dès le III^e siècle et issu lui-même du latin medicus signifiant « soigneur, médecin » - désignait un bain d'eau, de cendre et d'alun dans lequel les peaux étaient trempées. Il donnera son nom à l'activité de mégisserie. À la différence du tanneur qui travaille le gros cuir des bovins, équidés ou porcins, le mégissier traite des peaux souples de petites dimensions destinées notamment à la ganterie.





Au sein des espaces d'exposition permanente sont abordés les multiples aspects techniques, fonctionnels, esthétiques ou symboliques du gant ainsi que l'histoire économique et sociale liée à cette industrie peaussière ayant contribué à faire de Millau, au début du XX^e siècle, la capitale de la ganterie à travers toute l'Europe.



MEGISSERIE & GANTERIE

Le coloriste

Cycles 1 et 2

Objectifs :

- Découvrir une activité caractéristique du territoire
- Appréhender le rôle des couleurs dans l'expression des émotions
- Percevoir la possibilité de s'exprimer à travers la création (gestes, matières et couleurs)

Après avoir observé à petits pas le laboratoire de teinture du cuir, les enfants seront invités à découvrir, par le biais d'une histoire, le travail de mégisserie et de ganterie, savoir-faire propre à la ville de Millau. Ils y feront la découverte sensorielle du cuir : matière, couleur et texture.

En atelier, s'inspirant des nuanciers de cuir, chacun sera invité à créer un gant en cuir représentant la couleur de son émotion.

MEGISSERIE & GANTERIE

Atelier styliste

Cycles 2 et 3

Objectifs :

- Découvrir les différentes étapes de fabrication du cuir et du gant
- Appréhender une activité liée au territoire
- Connaitre et explorer la matière
- Développer la créativité

Présentation de la matière cuir et de son processus de fabrication qui s'est développé à Millau en lien avec l'industrie fromagère de Roquefort. Fin et souple, le cuir d'agneau est transformé localement pour la création de gants. Entre le travail de mégissier et celui de gantier, le styliste imagine et dessine des modèles destinés au prêt-à-porter et à la haute couture. Il est au cœur de la mode.

Dans les vitrines, les enfants découvriront des modèles originaux et des projets de gants, des modèles de villes et de soirées. Ils relèveront des idées et des détails qui leur permettront ensuite de créer une maquette de gant prêt à être transmise aux gantiers ! A l'aide de cuir, de rubans et autres petits objets, chacun devra préciser et échantillonner la matière et les effets désirés sur sa planche de mode. Il s'agira d'alterner entre collage (tissus, rubans et cuir) et dessin.

De la réclame à la PUB !

Cycle 3 et collège

Objectifs :

- Découvrir l'importance des publicitaires et des commerciaux dans l'industrie du gant.
- Comprendre la manière dont les élèves sont, en tant que consommateurs, influencés par les publicités

Après la découverte de l'espace commerce et vente de la collection ganterie et de la collection Guibert Frères, les enfants deviendront le temps d'un atelier, des affichistes et des publicitaires pour un modèle de gant imaginaire dont ils inventeront le nom et l'usage, le logo et les éléments de communication (slogans).

A partir du scénario proposé, les élèves en groupe devront prendre en compte un certain nombre de contraintes : publics cibles (adultes, adolescents...), réseau (France, Europe, International...), supports de destination (affichage urbain, publicité magazine, réseaux sociaux...), objectif du client (lancer un produit, relancer une gamme, etc.).

Plusieurs techniques plastiques et matières seront, pour se faire, mises à disposition des élèves.



Collection EMMA CALVÉ

D'origine rouergate, la cantatrice de la Belle-Époque Emma CALVÉ (1858-1942) connaîtra le succès dans le monde entier en interprétant un large répertoire allant de *Hamlet* à *La Traviata* en passant par *Faust*. Jean Jaurès, Anatole France, Colette ou encore la Reine Victoria sont autant de personnalités qui applaudirent la soprano aveyronnaise lors de ses voyages à travers le monde. Mais ses tournées triomphantes ne lui feront jamais oublier son Rouergue natal où elle fonda une école d'art lyrique et s'investit en soutenant les ouvriers gantiers millavois dans leurs luttes sociales. Photographies, disques, partitions, bijoux, costumes et autres accessoires de scène ayant appartenu à la vedette sont exposés de façon permanente au musée de Millau.



C'est le rôle-titre de *Carmen* qu'elle interpréta plus de mille fois qui conféra à Emma CALVÉ une gloire internationale et contribua par la même occasion à immortaliser l'œuvre de Georges Bizet - jugée trop sulfureuse en son temps - qui demeure, à ce jour, l'un des opéras les plus joués dans le monde.

De nombreux clichés, gravures et peintures immortalisant la diva dans le rôle de la cigarière au destin tragique sont présentés aux côtés de divers costumes et accessoires de scène.

EMMA CALVE

Emma

Cycles 1 et 2

Objectifs :

- Faire découvrir la vie et la carrière d'Emma Calvé à travers les objets et les documents exposés au musée.
- Ecouter du chant lyrique
- Apprendre à tisser des liens entre les couleurs, les formes et les sons que l'on perçoit
- Développer la créativité

Après une présentation d'Emma Calvé, célèbre cantatrice de la Belle Epoque, qui a obtenu plusieurs grands rôles féminins à l'opéra, nous porterons un regard attentif sur ses bijoux de scène, ses partitions et instruments avant d'aller en atelier écouter chansons et comptines interprétées par l'artiste.

Cet atelier d'écoute sera traduit en peinture sur une grande feuille, une façon de mettre en couleurs et en forme la musique.



De nouvelles activités et visites, autour de cette collection, vous seront prochainement proposées.

Exposition TEMPORAIRE

Chaque **exposition temporaire**, ayant lieu au cours de l'année scolaire, fait l'objet d'un accompagnement par le service des publics.

Une **visite réservée aux enseignants** est organisée à l'ouverture de cette dernière. Ce moment de partage entre les enseignants et l'équipe du musée permet d'échanger autour des différentes thématiques et approches pédagogiques (historique, technique, sensorielle, etc.). Cette première visite de l'exposition permet à chacun de s'approprier les œuvres et découvrir le parcours de visite.

Les médiateurs élaborent **plusieurs propositions d'ateliers** artistiques et culturels ainsi qu'un **dossier pédagogique** afin de préparer votre venue au musée.



Le coin aux HISTOIRES

Cycles 1, 2 et 3

« **Le coin aux histoires** » est le nouveau petit salon installé en salle d'animation au rez-de-chaussée du musée.

Dans les bacs à livres, les médiateurs vous proposent une sélection d'ouvrages jeunesse autour des thématiques de la paléontologie et de l'archéologie gallo-romaine.

N'hésitez pas à réserver l'accès pour venir lire avec vos élèves. Cette proposition peut venir en complément d'une visite libre.

Réserver / S'informer

N'hésitez pas à nous contacter pour venir visiter nos parcours et expositions, réserver un créneau de médiation, proposer un projet ou simplement vous informer !

Au Musée :

Responsable du
Service des Publics
Matthieu BLANC
05 65 59 45 94
matthieu.blanc@millau.fr

Médiatrice Musée
Nina BOUTHET
05 65 59 45 94
nina.bouthet@millau.fr

A la Graufesenque :

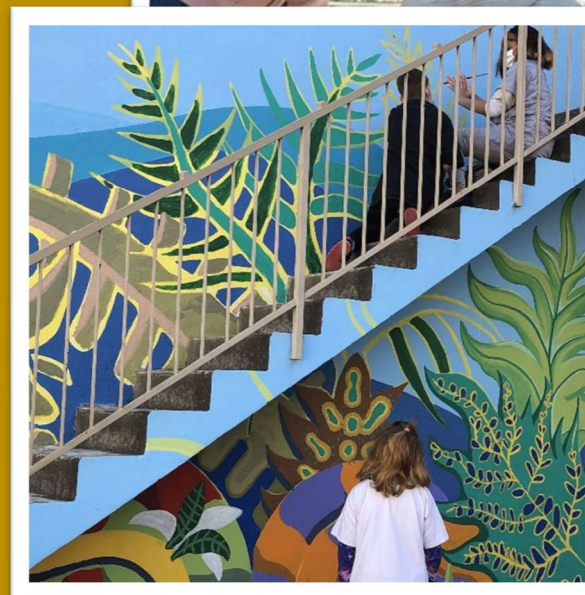
Médiatrice Graufesenque
Marie-Hélène SBARBERI
05 65 60 11 37
marie-helene.sbarberi@millau.fr

Médiatrice Graufesenque
Sophie LONGER
05 65 60 11 37
sophie.longer@millau.fr

Les visites libres et les visites accompagnées par un médiateur sont gratuites.

Le tarif des ateliers est de 30 euros par classe.

Attention, la réservation est obligatoire pour visiter le musée avec un groupe quelle que soit la formule choisie.

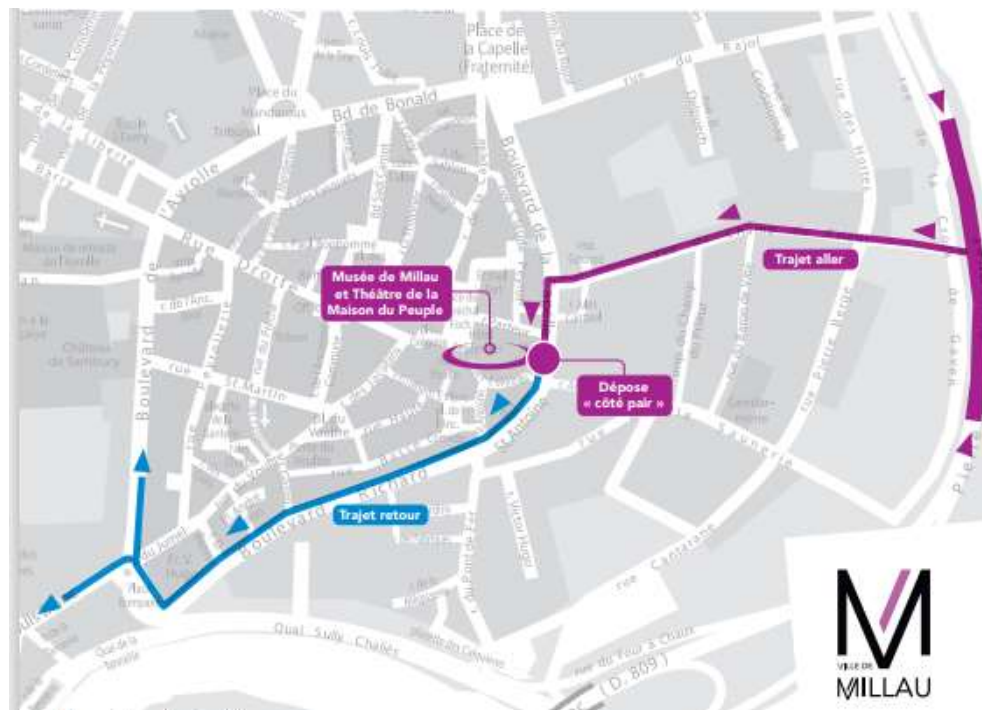


Infos pratiques

Comment se rendre au musée de Millau ?

Le musée de Millau et des Grands Causses se situe au cœur du centre historique.

En bus :



La dépose « côté pair » du Boulevard Saint-Antoine, permet un accès sans traversée piétonne de la voie.

Place Foch Hôtel de Pégayrolles, 12100 Millau
Tél : 05 65 59 01 08

Comment se rendre sur le site archéologique de la Graufesenque ?

Le site archéologique de la Graufesenque se trouve à environ 2 kilomètres au sud-est de la ville actuelle, sur la rive gauche du Tarn. On y accède par une voie communale, l'avenue L. Balsan reliée à la RN9 à partir du rond-point du Larzac, près de la Maladrerie. Parking (voitures et bus).



Avenue Louis Balsan, 12100 Millau
Tél : 05 65 60 11 37



MUSÉE DE MILLAU ET DES GRANDS CAUSSES
SITE ARCHÉOLOGIQUE DE LA GRAUFESENQUE

