

Apprendre et/ou jouer au musée?

Autor(en): **Buchiller, Carmen**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Cahiers d'archéologie fribourgeoise = Freiburger Hefte für Archäologie**

Band (Jahr): **5 (2003)**

PDF erstellt am: **21.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-389034>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Carmen Buchiller

Apprendre et/ou jouer au musée?

Au sein d'un musée, instrument d'éducation et de culture, la transmission du savoir se fait au travers de l'exposition et de l'animation. Un musée n'est pas une école à proprement parler: c'est un lieu ouvert pour apprendre à voir et à ressentir.

Dans notre société actuelle, nous ne nous contentons plus d'énumérations fastidieuses: nous avons besoin de comprendre des situations, d'interpréter des faits, d'aborder le mode de fabrication de tel ou tel objet. Certains médias nourrissent cette soif de connaissance quasi universelle des enfants, notamment ceux issus de la génération des «enfants-puces», habitués aux moyens de communication de l'ère électronique. Les musées doivent s'adapter à leur public et tenter de répondre au mieux aux sollicitations des différents groupes de visiteurs. Conscient de l'importance d'analyser les besoins des publics et de mettre à leur disposition un accompagnement de qualité qui leur corresponde, le Conseil international des musées (ICOM) a créé un organe international intitulé «Education et action culturelle» (CECA) afin de mettre en réseau, au niveau mondial, les expériences ayant trait au rôle éducatif des musées.

Dès 1992 déjà, à Genève, 44000 enfants par an visitaient le Musée d'art et d'histoire sur des scénarios préparés par des professionnels de l'animation de musée, le public visé étant essentiellement les enfants de 8 à 12 ans. D'autres institutions ont également mis sur pied des visites ou des moyens d'enseignement destinés aux classes. Relevons, par exemple, que depuis les années 1970, Hanni Schwab avait réalisé au Service archéologique de l'Etat de Fribourg des petits cartons contenant des répliques et

des objets originaux qui, en fonction de critères précis, étaient mis à disposition des enseignants. A côté de ces «cartons» dont la présentation a été améliorée, ce même Service propose aujourd'hui, en coopération avec le Centre fribourgeois de documentation pédagogique (CFDP), la deuxième série de mallettes pédagogiques thématiques contenant des objets archéologiques (copies et originaux), des livres, un cahier du maître et une vidéo. Le professeur qui souhaite donner un sens à son enseignement et varier ses supports trouve au musée une source de renseignements, un contact direct avec l'objet ancien; grâce à cet instrument didactique, ce livre ouvert sur plusieurs chapitres simultanément que représente un musée, les enseignants ont en main une activité-cadre à exploiter dans la pluridisciplinarité. Le recours au musée se fait soit lors de l'approche d'une thématique, soit dans une démarche de pédagogie de la découverte. Les enseignants peuvent disposer de visites commentées ou de concours d'observation organisés ponctuellement dans le cadre d'expositions temporaires. Malgré les efforts entrepris jusque-là tant par les musées que par certains enseignants, la complicité reste aléatoire: en effet, peu de cantons ont à l'heure actuelle ancré les relations écoles-musées et aucune base légale ne conforte cette politique de rapprochement. Il convient toutefois de relever que par ici et par là, une décharge était accordée à un enseignant collaborant, par exemple, à la mise sur pied d'un questionnaire. Mentionnons que prochainement, un concept «Ecole-musée» devrait se mettre en place dans le canton de Fribourg, une évaluation des offres pédagogiques muséales étant actuellement en cours. Une fois

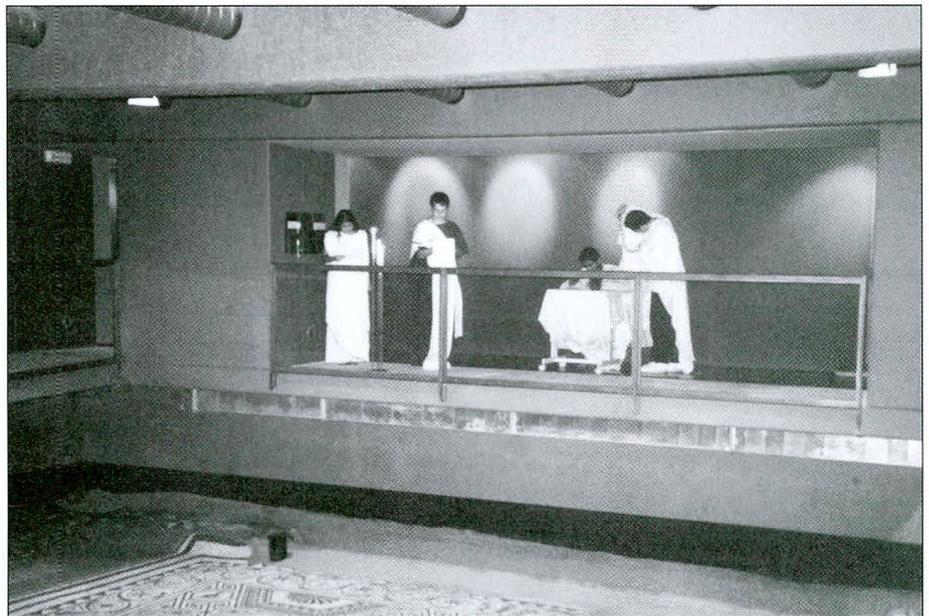
cette collaboration établie officiellement - et assortie d'un soutien financier -, il sera plus aisé pour les musées de proposer des expositions proches des enfants ou, tout ou moins, de garantir un langage et une présentation en fonction de ces derniers. Actuellement, la Suisse est le pays du monde qui compte le plus de musées au prorata de ses habitants. Ce sont en effet pas moins de 905 musées qui sont affiliés à l'Association des musées suisses (AMS)! Une foule d'animateurs et de guides accompagne la découverte des musées par les différents publics et une nouvelle orientation professionnelle a fait son apparition dans ces lieux de culture, la médiation culturelle de musée. Celle-ci fait des musées des lieux d'observation accompagnée, de formation, de détente, de rencontre. Elle tient compte des expériences des visiteurs et permet une ouverture. Travaillant avec différentes méthodes de communication, la médiation culturelle propose des visites guidées, des ateliers, des jeux de rôle, des démonstrations. Le médiateur culturel ne fonctionne pas uniquement pour le jeune public, mais pour tous les types de public. Son rôle est celui d'intermédiaire entre le conservateur et le visiteur, pour qui, par exemple, la lecture d'un catalogue ou d'autres textes est rébarbative, voire impossible (enfants dès 4 ans, 3e âge, etc.). La jeune association MEDIAMUS regroupe en Suisse les différents acteurs de la médiation culturelle.

Le domaine de l'archéologie représente à cet égard un domaine privilégié de cette approche, lui qui s'occupe de la mise au jour, de l'étude et de la sauvegarde des témoignages des antiques civilisations matérielles. Afin d'améliorer la prise de conscience de la valeur des vestiges anciens

auprès des enfants, d'autres moyens sont mis en oeuvre. A ce titre, la Fondation PEGASE du Parlement européen a mis sur pied le projet «L'école adopte un monument», qui court sur la durée. Ce concept propose d'apprivoiser un monument, de le connaître, d'en tirer toutes les informations et, surtout, de se sentir responsable et solidaire de son futur. Ce modèle pourrait être appliqué à des vestiges archéologiques, les mosaïques de Vallon par exemple: une fois exploitées les notions techniques de la construction des pavements et de leur iconographie respective, il serait possible à l'école «adoptante» de cheminer avec les spécialistes et de comprendre la restauration de ces vestiges en abordant les divers travaux qui lui sont liés. Peut-être serait-ce là une manière de saisir le caractère unique d'un témoin à respecter, vestige fragile une fois sorti de son milieu d'enfouissement? Peut-être alors le jeune public accepterait-il mieux l'injonction fréquemment répétée dans un musée «ne pas toucher svp»? Le succès des archéosites et autre parcs Astérix montre l'intérêt que suscite actuellement l'archéologie auprès de notre société matérialiste donnant aux loisirs une grande importance; au bénéfice d'une bonne formation de base, le public veut observer, puis comprendre en expérimentant... lui-même.

EXEMPLES DE MÉDIATION AU MUSÉE ROMAIN DE VALLON: JOUER À APPRENDRE

A l'occasion de la Nuit des Musées de 2001, le Musée romain de Vallon a collaboré avec la classe III/1 du Cycle d'Orientation de Jolimont à Fribourg. L'animation en question, gratuite, était intitulée «*Catenarum fragor...*». Des élèves ont fait partager les délices de la lettre VII, 27 de Pline le Jeune et de l'histoire de fantôme qui y est contée, dans une ambiance romaine avec bruit de chaînes et frissons garantis. L'histoire contée et mimée durait environ quinze minutes et entre les deux représentations prévues prenait place un apéritif romain offrant *libum* et vin à la rose. Susciter la curiosité, l'apprentissage par la



collaboration transgénérationnelle enfants-parents (ou accompagnants), et l'esprit d'équipe par un concours d'observation, voici les objectifs que nous nous étions fixés à l'occasion de la Nuit des musées, édition 2002; cette collaboration avec le Musée romain d'Avenches était articulée autour du jeu à la romaine. En plus de la possibilité de venir jouer jusqu'à 23 heures au musée, un concours «multisite» a été organisé à l'intention des enfants les plus avertis.

DEUX DES QUESTIONS DU CONCOURS

Question 1. Les jeux de noix étaient très appréciés au temps des Romains. Au fait, que signifie l'expression latine «*nucibus relictis*», littéralement «une fois abandonnées les noix»?

- A: abandonner un projet, baisser les bras.
- B: quitter l'enfance et devenir adulte.
- C: arrêter d'ennuyer quelqu'un.

Question 3. L'abaque est:

- A: un grand récipient.
- B: une tablette à calculer.
- C: un lit de repos.

Le canton de Fribourg ne disposant pas d'un musée cantonal d'archéologie, nos

animations pédagogiques touchant ce domaine de l'Histoire font régulièrement partie de l'offre de différents «Passeports-vacances» de la région, voire de tout le canton.

Expérimenter l'Antiquité valant mieux que lire tous les ouvrages du monde, nous devons de proposer à notre jeune public une manière différente d'expérimenter, lui qui dispose souvent à la maison d'une panoplie d'outils d'éveil ludiques et appartient à la génération «zapping» qui se lasse rapidement dans ses apprentissages. Tenant compte des évolutions de la société, le musée propose une formule «Anniversaire au musée» qui invite à passer un après-midi d'anniversaire en jouant «intelligemment» avec les copains. Mais attention à ce que les services de prise en charge des musées ne soient pas confondus avec ceux d'une garderie! Les animateurs ont besoin que les enfants soient déjà relativement indépendants afin que tout le groupe puisse profiter au mieux de l'animation proposée. L'enfant fêté reçoit un petit cadeau du shop du musée et la possibilité est offerte aux parents d'organiser un goûter d'anniversaire au Mosaïc'Café.

Un parcours découverte concerne notre exposition permanente. Conçu d'abord pour un unique niveau (niveau II), ce «sésame» est doté maintenant d'un niveau destiné aux enfants du préscolaire et du primaire inférieur ne maîtrisant ni la lecture

ni l'écriture. Pour ces plus petits, le musée propose un parcours ludique sur le thème de l'iconographie animalière: il s'agit de reconnaître - et de retrouver - à l'aide d'un jeu de cartes des animaux représentés à Vallon, soit sur les mosaïques, soit sur des objets ou des peintures murales. Le parcours de niveau II se joue en tandem ou en trio: le questionnaire-concours, comportant des mots croisés, des quiz, etc., est basé sur l'observation et le dessin. Un corrigé collectif est réalisé. L'équipe gagnante emporte de petits cadeaux du shop du musée.

Les thèmes des ateliers se choisissent lors de l'inscription; une fois les groupes formés, les enfants retroussent leurs manches pour découvrir la civilisation romaine tout en s'amusant. En trouvant le bon moment pour appliquer son pinceau sur le mortier encore frais servant de lit de pose à la future fresque d'un *pictor* en herbe, difficile de se sentir plus proche de l'artiste qui, au premier quart du III^e siècle après J.-C. a décoré un bas de paroi de magnifiques touffes de feuillage vert à fleurs rouges! Quel bonheur de plonger les mains dans la farine, à la manière des fantassins romains, en humant le parfum des plantes aromatiques utilisées à l'époque! Le pain à la broche est cuit? C'est lui que vont dévorer les enfants pour leur goûter. Pour que la palette d'ambiances romaines proposées soit complète, nous ne pouvions oublier... les jeux chers aux Romains! Destinés et aux classes et aux individuels, les ateliers ont lieu aussi bien durant l'année scolaire qu'en période de vacances (Pâques, juillet et août). Le coût de nos animations, durant en moyenne 2h30, varie entre CHF 10.- et 15.- par enfant, goûter compris. Certaines classes ou groupements choisissent de découvrir l'Antiquité d'une manière active et ludique en venant participer à nos ateliers en lieu et place d'une autre sortie ou d'une course d'école. Nos ateliers et animations sont également ouverts à tous les publics curieux, de 7 à 77 ans; ils pourraient susciter, pourquoi pas, une sortie d'entreprise sortant de l'ordinaire au cours de laquelle patrons et employés pétriraient la pâte ensemble...

CUIRE DU PAIN À LA ROMAINE

Tout comme nous, les Romains appréciaient le pain. Comme le cuisinier *Apicius* proposait de nombreuses recettes de cuisine comportant des sauces, inutile de dire que le pain devait figurer quotidiennement sur les tables des Gallo-romains qui vécurent à Vallon.

Cet atelier propose de confectionner un pain au feu de bois à la façon des légionnaires et de le déguster. Durant la cuisson, les enfants font connaissance avec quelques plantes aromatiques connues en Helvétie et s'arrêtent tout spécialement, au cours de la visite de l'exposition permanente, autour de la vitrine qui montre la vaisselle de table. L'expérience acquise et la simplicité de la recette font que chacun peut reprendre cette proposition culinaire à l'occasion d'un pique-nique dans le jardin familial.

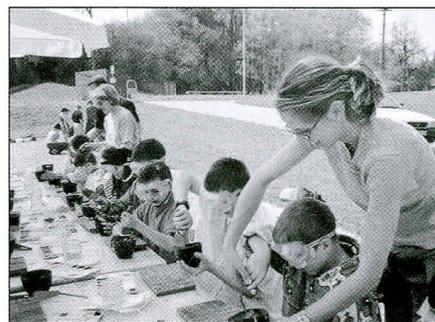


PEINDRE À LA ROMAINE

Les Romains vouaient un soin particulier à la décoration de leurs maisons. Ils avaient notamment mis au point une technique particulière: la fresque. Selon cette méthode, ils travaillaient directement sur le mortier frais avec des pigments naturels mélangés à de l'eau. Cet atelier constitue une initiation au métier du *pictor* en permettant à l'enfant de créer, sur une tuile, un motif tiré des représentations des mosaïques ou de son imagination, selon cette technique particulière.

JOUER COMME LES ROMAINS

Le moulin, la marelle, les puzzles... nous y avons tous joué - et peut-être y jouez-



vous encore! Les Romains ont découvert avant nous ces divertissements. En solitaire ou en groupe, l'animation permet de faire un tour d'horizon des jeux d'enfants et d'adultes à l'époque romaine. Les enfants découvrent les jeux d'adresse (jeu des osselets, de l'*orca*, lancer de noix ou de pois chiches, toupies, etc.), les jeux de table (*tabula romana*, charret, jonchet, *loccus archimedi*, etc.)



ET BIENTÔT...

Travaillant fréquemment sur la base d'hypothèses de travail à confirmer et trouvant dans l'archéologie expérimentale une source de renseignements technologiques, l'archéologie constitue un domaine exerçant un pouvoir attractif sur l'imaginaire collectif; donner aux différents publics une partie du code d'accès pour pénétrer les secrets de fabrication d'un peintre gallo-romain, proposer un rôle actif dans cette découverte, et en favoriser la compréhension, telles sont quelques-unes des missions du musée de site de Vallon. Conscient de compléter l'offre de ses animations, le musée ajoutera prochainement un nouvel atelier «mosaïque» à son éventail.

Pour en savoir plus
www.icom.museum/ceca
www.mediamus.ch
www.pro-vallon.ch/musee